C-Doc CHESS Series 2002/T1

చతురంగ శాస్త్ర సంగ్రహం

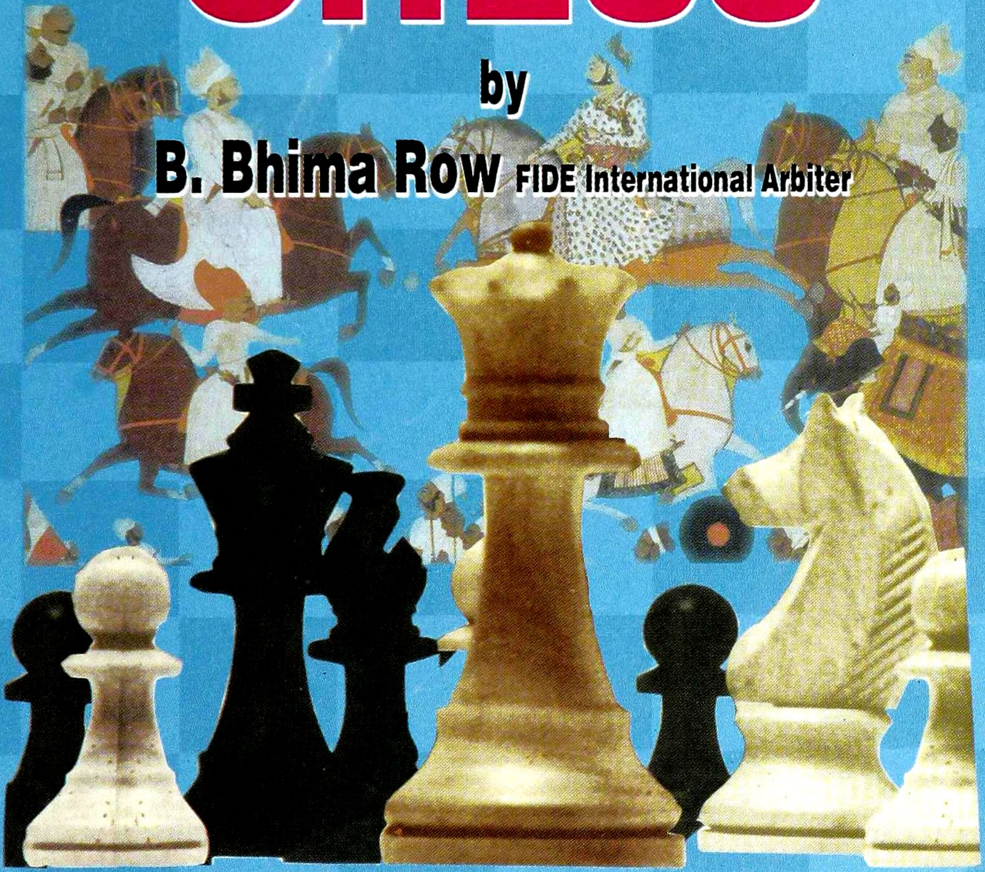
CHATURANGA SASTRA SANGRAHAM

Concise Treatment of Science of

CHESS

by

B. Bhima Row FIDE International Arbiter



అంతర్జాతీయ పద్ధతిలో ప్రప్రథమ తెలుగు గ్రంథం

బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమరావు

ఫిడే అంతర్ జాతీయ ఆర్బిటర్

చతురంగ శాస్త్ర సంగ్రహం

CHATURANGA SASTRA SANGRAHAM

A Concise reference Hand book for Schools, Colleges & Budding Champions of CHESS

by

బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమరావు IBS Retd.,

B.Sc., B.E. Chartered Engineer, F.I.E., F.I.E.T.E.,
PG Dip. Journalism
Freelance Journalist and Writer
Retd. SE, All India Radio

అంతర్జాతీయ ఫిడే ఆర్బిటర్

జాతీయ AICF ఆర్బిటర్

Director & Chief Coach,
Centre for Development of Chess-Hyd.

and

Editor

బి. వి. కామేశ్వర కిషోరు ME

Padma Mahalakshmi Publications,

Hyderabad, INDIA.



One of the major and leading authorities on the biographies of distinguished individuals worldwide, the American Biographical Institute, USA, does hereby proclaim that . . .

Bhima Row Bommireddipalli

has been selected

Man of the Year
1999

based on his outstanding accomplishments to date and the noble example he has set for his peers and entire community.

Sanctioned by
The American Biographical Institute
and its Board of International Research

Registrar

Member, Governing Board of Editors

అమెరికా ఎబిఐ సంస్థ ప్రధానం చేసిన మ్యాన్ ఆఫ్ ది ఇయర్ అవార్డు 2000 మిలీనియమ్ బంగారు పధకంతో సహా ఇంటర్నేషనల్ లయన్స్‌క్లబ్ ద్వారా స్వీకరించిన రచయిత



అంతర్జాతీయ ఆర్బిటర్, రచయిత బి. భీమారావు

XI NATIONAL CONFERENCE OF SPORTS PSYCHOLOGY

Organised by Nizam College & University College of Technology, Osmania University, Hyderabad - 500 007.

MARCH 6-8, 1998

Under the Auspices of Sports Psychology Association of India and Sponsored by the UGC

CERTIFICATE

This is to certify that *B. Bheema Rao - Chess Coach* has participated in the XI National Conference of Sports Psychology from March 6–8, 1998 as *Delegate*

He/She has presented a paper entitled *Grasping Ability of a child Chess players - A study.*

(DR. M.L. KAMLESH)	(PROF. P SADASIVA RAO)	(PROF. P. HANMANTH RAO)	(B. SOMALINGAM)
President SPAI	President Organising Committee	Convener Organising Committee	Organising Secretary



రచయిత బి. భీమారావు 11వ నేషనల్ కాన్ఫరెన్స్ ఆఫ్ స్పోర్ట్సు సైకాలజీలో పేపరు చదివిన సందర్భంలో

Grams : "TELVERS"

Phone : Off : 040-23234815
Tele Fax : 040-23236911
E-mail : pstuhyd@ap.nic.in

పొట్టి శ్రీరాములు తెలుగు విశ్వవిద్యాలయం
POTTI SREERAMULU TELUGU UNIVERSITY

Prof. G.V. Subrahmanyam
M.A., Ph.D.
Vice-Chancellor

Lalitha Kala Kshetram,
Public Gardens,
Hyderabad - 500 004. A.P.

Dt. : 19-12-2002

అభినందన

శ్రీ బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమరావు గారు తెలుగులో రచించిన 'చతురంగ శాస్త్ర సంగ్రహం' గ్రంథాన్ని స్థాలీపులాకంగా పరిశీలించడం జరిగింది. చతురంగ క్రీడను శాస్త్రీయదృక్పథంతో అనుశీలించి, విశేషానుభవంతో విశ్లేషించి, నలుగురికీ ఆమోదయోగ్యమైన తీరులో, ఆచరణాత్మకమైన రీతిలో వింగడించి రచించారు. వృత్తిరీత్యా ఆకాశవాణిలో ఇంజనీరుగా పనిచేసి, విశ్రాంత జీవనం సాగిస్తూ, ప్రవృత్తిరీత్యా రూపుదాల్చిన రచయిత అయ్యారు. చతురంగ క్రీడ (చదరంగం) అంటే భీమారావుగారికి మక్కువ ఎక్కువ. ఆటలో దిట్ట.

శ్రీ కృష్ణదేవరాయలతో చదరంగమాడి గెల్చి నిల్చిన ధృతిమంతుడు బొడ్డుచర్ల తిమ్మన అని ప్రతీతి. అంతటి నేర్పూ నైపుణ్యం సాధించిన ప్రతిభాశాలి భీమారావు గారు. జాతీయ, అంతర్జాతీయ స్థాయిలో 'ఆర్బిటర్'గా వాసికెక్కారు.

తెలుగులో చదరంగాన్ని గురించి సులభశైలిలో రచన సాగించారు. చదరంగంలోని మెళకువలను కనిపెట్టి ఆటగాళ్లకు అందించారు. తద్వారా తెలుగు పిన్నలూ, పెద్దలూ చదరంగ మాటలో జాతీయ, అంతర్జాతీయ స్థాయిలలో రెట్టింపుగా రాణించాలన్నదే వారి ఆశయం. చతురంగ క్రీడాకారులకు, క్రీడాభిమానులకు ఈ పుస్తకం ఒక కరదీపిక అవుతుందని ఆశిద్దాం! వారి అవిశ్రాంత కృషిని మనసారా అభినందిస్తున్నాను.

(ఆచార్య జి.వి. సుబ్రహ్మణ్యం)

AVADHANA SARASWATI PEETHAM
HYDERABAD

అవధాన సరస్వతీ పీఠమ్

అవధాన సహస్రఫణి
బ్రహ్మశ్రీ డా॥ మాడుగుల నాగఫణి శర్మ
ఆశీరభినందనలు

తేది: 27-12-2002
హైదరాబాదు

క్రీడ అనేది మనస్సును, శరీరాన్ని నిరంతరం మహోత్సాహంగా ఉంచే ఒక యోగ ప్రక్రియ. చదరంగం అనేది ప్రధానంగా బౌద్ధిక క్రీడ. స్వల్ప ప్రధానంగా శరీరం కూడా ఇందులో చోటుచేసుకుంటుంది.

యుద్ధ సైన్యంలో నాలుగు విభాగాలున్నాయి. రథ, గజ, తురగ, పదాతి దళాలు ఇవి ఈ నాలుగు. అందుకే సైన్యాన్ని చతురంగ పూర్ణమైన సైన్యము అన్నారు. రాజ్యం సప్తాంగ పూర్ణము. కోశము, సైన్యం ఇత్యాదులు. రాజూ, రాణి, మంత్రి వీటితోపాటు ఈ నాలుగు దళాలు ప్రధానంగా వుంటాయి కాబట్టి దీనికి చతురంగము అనే పేరు వచ్చింది. ఇది కాలక్రమేణా చదరంగంగా రూపాంతరం చెందింది.

"చతురంగ శాస్త్ర సంగ్రహం" అన్న ఈ పుస్తకాన్ని రచించినవారు శ్రీ బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమారావుగారు (రిటైర్డ్, (ఐబిఎస్.) ఆకాశవాణి ఫ్రీ లాన్స్ జర్నలిస్ట్, రచయిత). ఈయన ఫైడ్ సంస్థద్వారా ఇంటర్నేషనల్ ఆర్బిటర్ గా పురస్కారమందుకొన్నవారన్నమాట.

శ్రీ బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమారావుగారు సూక్ష్మ శేముషీ విలసితమైన ఈ క్రీడను బహుళ ప్రచారంలోనికి తీసుకురావాలనే తపనతో ఈ పుస్తకాన్ని రచించారు. ఈ క్రీడ ఎప్పుడు పుట్టింది, ఎలా పుట్టింది, ఎవరెవరి అభిప్రాయంలో ఎప్పుడెప్పుడు పుట్టింది? ఈ పేరు దీనికెట్లా వచ్చింది? ప్రపంచంలో ఏ ఏ మతాల్లో, ఏ ఏ భాషల్లో దీనియొక్క స్వరూప స్వభావాలు ఏ రూపంలో ఉన్నాయి? పూర్వకాలములో ఈ క్రీడ ఎలా ఉండేది? ఆధునిక కాలంలో ఎలా ఉంది? ఎవరెవరు ఇందులో ప్రసిద్ధులు? నాడు - నేడుకూడా; ఇంత సమగ్రంగా శ్రీ భీమారావుగారు ఈ పుస్తకాన్ని రంచించారంటే నాకు చాలా ఆశ్చర్యం - సంతోషము కూడా.

ఒక విషయం.ఒకే దేశానికి భాషకు పరిమితం కాకుండా ఎప్పుడైతే ప్రపంచ వ్యాపితం అవుతుందో అప్పుడు ఆ విషయానికి బహు భాషా పదావళితో రూపం ఏర్పడుతుంది. అట్లా ఈ చదరంగానికి

అవధాన సరస్వతీ పీఠమ్

అవధాన సహస్రఫణి

బ్రహ్మశ్రీ డా॥ మాడుగుల నాగఫణి శర్మ

ఇప్పుడు బహుముఖీన భాషా రూపం ఏర్పడింది. శ్రీ భీమారావుగారు కొన్ని కొన్ని ఇంగ్లీషు మాటలకు సరియైన తెలుగు మాటలు ఏవై ఉంటాయి అని తపన పడుతున్నారు. అదీగాక నా అవధాన విద్యతో కొంత మేరకు సంబంధ బాంధవ్యాలు ఏర్పరచాలన్నది వారి ఆకాంక్ష. ఇది మరీ నాకు మనఃప్రీతికరమైనది. ఎప్పటికప్పుడు అవధాన సరస్వతిని నిత్యనూతన ప్రయోగ పుష్పాలతో అర్చించాలి అని ఆరాటపడేనాకు ఇది మరీ మనఃప్రీతికరమైన విషయము.

పరభాషా పదాలకు సరియైన తెలుగు మాటలు అందించడంలోనూ అవధాన విద్యతో చదరంగాన్ని జతకలిపి నడిపించడంలోనూ ఇప్పటి కిప్పుడే వెనువెంటనే కాకపోయినా కొంత వ్యవధిలో సఫలీకృతులము కాగలమని విశ్వశిస్తున్నాము.

ఈ చతు రంగ విద్యలో ఎందరి ప్రతిభకో, ప్రతిష్ఠకో, ప్రసిద్ధికో కారకులై నిరాడంబరముగా ఒక యోగివలె తనపని తాను చేసుకు పోతూవున్న వయోవృద్ధులు ఈ క్రీడా విషయంలో జ్ఞాన వృద్ధులు ఐన శ్రీ భీమారావుగారిని, సరస్వతీ స్వరూపమైన మేధాశక్తి క్రీడను ఈపుస్తక రూపంగా ఆంధ్రులకు అందిస్తున్నందులకు అవధాన సరస్వతీ పీఠ నిలయమైన వాగ్దేవి అఖిల మహదైశ్వర్యములతో, ఆయురారోగ్యభోగ్యభాగ్యములతో వీరిని అనుగ్రహించుగాక అని ఆశీర్వదిస్తున్నాను.

మీ

(మాడుగుల నాగఫణిశర్మ)

నా ధ్యేయం - మీ ఆమోదం

పెళ్లి చేసి చూడు - ఇల్లు కట్టి చూడు అన్నారు పెద్దలు అది ఎంత నిజమో - చతురంగం పుస్తకం వ్రాసి చూడు, ప్రింటు చేసి చూడు అంటాను నేను. చతురంగం తెలుగులో వ్రాసేముందు భాషకు ప్రాధాన్యమా, విషయానికి ప్రాధాన్యమా అనే ధర్మ సందేహం కళ్లముందు కదులుతూంది. ఎంతవరకు తెలుగు, ఎంతవరకు ఇంగ్లీషు, ఇంగ్లీషు పదాలను తెలుగులోనా, తెలుగు తర్జుమాలోనా అనేది ప్రతి పదము ప్రతి వ్యాఖ్యంలోను వేధించింది. దీనికి సమాధానం మన వారపత్రికలు దినపత్రికల ప్రోత్సాహం కావాలి. వీరు చతురంగంకి నిజంగా భయపడి ప్రోత్సహించడం లేదు. ఆంగ్ల పత్రిక **హిందూ** ఈ క్రీడకు చాలవరకు అభయమిచ్చింది. కాని అందులో వార్తకే ప్రాముఖ్యం ఇచ్చి - చతురంగ ఆటలో ఎత్తులను చూపకుండా బోర్డులో జంతువుల మొహరింపు చూపకుండా ఏవోవో వర్ణలతో ఆటను చదువరులకు చెప్పడం శోచనీయం. ఎత్తులు, బొమ్మ లేకుండా విడివిడి ఎత్తులను రాసి తెలుపు గెలిచాడనో, నలుపు వోటమికి చేరువ అయ్యాడని వర్ణించడం చతురంగం రిపోర్టింగుకు గాని, జర్నలిజముకు న్యాయం చేయలేకపోయింది. ఇక తెలుగు దినపత్రికలు, వార్తపత్రికలు చతురంగం క్రీడకు చేరువకాలేదు కదా, ప్రోత్సాహానికి కూడా అనూహ్యంగా దూరంగా నిలచేరు. దీనికి కారణం కంప్యూటరు ఆపరేటర్ల చేతిలో సంపాదకులు నిర్వీర్యులు అవడమే ఒక ముఖ్యమైన కారణం.

చతురంగంలో పదాలను తెలుగులో తర్జుమా చేయడం వేరు. అవి అందరికి వాడగలిగేలాగ వుండటం వేరు. చైనీయులు గూడ ఈనాడు ఆంగ్లభాషను నేర్చుకోవడానికి కుతూహలం చూపుతున్నారంటే దానికి కారణం కంప్యూటరే! మాథమెటిక్స్ ఈజ్ ఎ గుడ్ సర్వెంట్ బట్ ఎ బ్యాడ్ మాస్టర్ అని అన్నారు. అలాగే ఈనాడు మనం తెలిసి కోవలసింది - **కంప్యూటర్ ఈజ్ ఎ గుడ్ సర్వెంట్ బట్ ఎ బ్యాడ్ మాస్టర్** ఇది తెలుగు భాషలో జర్నలిజముకు ఎంతో వర్తిస్తుంది.

అందుకు మనం ఇంగ్లీషు పదాలను వాడుతూ తెలుగు పదాలను ఆచరణయోగ్యంగా సృష్టించాలి! దాని కృషికి మనం వర్కుషాపులను, సెమినార్లను జరిపి తెలుగు భాషా ప్రవీణులనేకాక, కంప్యూటర్ సాఫ్ట్‌వేర్ డి.టి.పి. చేసేవారిని - కంప్యూటర్ ఆపరేటర్లని, జర్నలిస్టులను, స్పోర్ట్సు రిపోర్టర్లను, పుస్తక పబ్లిషర్లను చతురంగ క్రీడాకారులు, ఎసోసియేషను ప్రతినిధులను - క్రీడా ప్రియులను ఆహ్వానించి ఇందులో సాధక బాధకాలను అందరకు తెలియజేయవలసిన సమయం వచ్చింది. అదేగాక ఈ క్రీడకు సంబంధిత రచనా పద్ధతులు, పదా సంపత్తిని ఆధునీకరిణకు దోహదముంచి ముందుకు పోయే ప్రయత్నాలు చేయాలి. పోటీలు నిర్వహించి, ప్రైజులు, సంపదలు క్రీడాకారులకు ఇవ్వడం అందులో నిర్వాహకులు తాముకూడా పొందడమే ఈనాడు మనకు దర్శనమవుతుంది. కొంత సొమ్ముపై జెప్పిన విషయాలకుగూడ చేయూతనివ్వడానికి ఈ క్రీడా ప్రతినిధులు ముందుకురావాలి.

అలాగే విద్యార్థులకు, పాఠశాలలో అవకాశాలు, టీచర్లకు గూడ ప్రవేశం కలిగిస్తేనే పాఠశాలలో చతురంగం అభివృద్ధి చెందుతుంది.

మట్టిలోంచి మాణిక్యాలను మాలాంటి సెంటర్ ఫర్ డెవలెప్‌మెంట ఆఫ్ చెస్(సి-డాక్) లేదా ఇతర అకాడమీలు అజ్ఞాతవాసంలో వున్న కోచ్‌లు ఏరి పైకి తేవగానే విద్యా సంస్థలు,

అసోసియేషనులు, వాళ్లని లాగేసుకొని ఏదో వారి కృషి వల్లనే వీరిని వృద్ధిలోనికి తెచ్చినట్లు పత్రికలుగూడ ప్రచురించి, అసత్యాలకు దగ్గరగా చలామణి కావడం శోచనీయం.

ఈ పుస్తకంలో క్రీడాభివృద్ధికి చిత్త శుద్ధితో చేసిన తెర వెనుక నున్న వారినిగూడ ప్రజా వీక్షణలోకి తెచ్చే ప్రయత్నం చేశాను. ఆర్బిటర్లు ఆర్గనైజర్లు చతురంగంలో సమస్యలు, కరెస్పాండెన్స్ చతురంగం ఇత్యాది రంగాలలో చాలా మంది తెరవెనుకనున్నారు. వారికి కూడ మనం వారి ఘనతకు కృషికి జోహార్లు చెప్పడం మన విధి. ఇందుకై కొన్ని ఫొటోలను హిందూ, స్పోర్ట్స్ వీక్, స్పుట్నిక్, ఇత్యాది పత్రికల సౌజన్యంతో వాడడం జరిగింది.

ఉదాహరణకు సమస్యలలో హెల్ప్‌మేట్‌కి విద్రోహ సమస్య అని, సెల్ఫ్‌మేట్‌కి "ఆత్మాహుతి" సమస్య అని ఎంతో ఆలోచించి వీటికి నామకరణ చేశాను. ఇలాగే "కింగ్స్ ఇన్ అపోసిజన్" "రాజుల ఎదురెదురు" అని ఇలాంటివి ఎన్నో వున్నాయి.

ఇక రచనలో పదా సంపత్తిని ఆంగ్ల భాషలోనుండి దోచుకోవాలనే ఆకాంక్ష ఎక్కువగా కనపడుతుంది. దీనికి కారణం నేను జాతీయ అంతర్‌జాతీయ పోటీలలో మన దేశీయులు విదేశీయులేగాక, మన దేశీయులలో ఇతర రాష్ట్ర, ఇతర భాషలలో క్రీడను అభ్యసించి వారి పద ప్రయోగాలలో ఎక్కువగా ఆంగ్ల పదాలే దొర్లుతూ మధ్యలో వారి వారి భాషలలో క్వీన్‌కి మంత్రి, నైట్‌కి గుర్రం లేదా ఘోడా అనే పదాలు విచ్చలవిడిగా దొర్లడం నా అనుభవంలో చూశాను. హిందీ భాషలోగూడ ఇవి చాల ఆంగ్ల పదాలు వాడుకలోకి వచ్చాయి సంభాషణలో.

వై.ఎం.సి.ఎ. విశాఖలో వారిచ్చిన ప్రోత్సాహంవలన సమ్మర్ క్యాంప్స్ 12 సంవత్సరాలలో దగ్గర దగ్గర 600 మంది 16 ఏండ్లలోపు వారికి చతురంగ క్రీడలో ప్రవేశానికి దోహదం చేయడం, వారి తల్లిదండ్రులు గ్రహించి ఆ బాలబాలికలకు తరువాత ఈ క్రీడలో ప్రోత్సాహం కల్పించి కొందరు స్టేట్ లెవల్, నేషనల్ లెవల్‌లోనేగాక ఈనాడు అంతర్ జాతీయ ఏషియా చాంపియన్లుగా ప్రపంచ పోటీలకు వెళ్లడం మనకు ఎంతో గర్వకారణం. ఇందులో సెంటర్ ఫర్ డెవలెప్‌మెంట్ ఆఫ్ చెస్ (సి-డాక్) చాలా కృషి చేసింది. ఏ సంఘానికైనా వనితా సమాఖ్యలు, పాఠశాలలకు ఉచితంగా సహాయం చేయడం సి-డాక్ ప్రథమ ఉద్దేశము. సంప్రదించండి....

ఈ పుస్తకంలో ఆటనేగాక, చరిత్ర అందులో చతురులు, వనితలు, .. చతురంగ ... సమస్యా ఛేదనం, పోటీలలో వర్తించే రూల్సు, రేటింగులు, ఫైరింగు క్లాక్స్ వుపయోగించడం, ఈనాటి ప్రపంచ చాంపియను పోటీలు అందులో మన యువత ముందంజవేయడం ఇత్యాది విషయాలన్నిటిని సంగ్రహంగా వర్ణించి **ఈ పుస్తకం అందరికి ఉపయోగపడాలనే వుద్దేశ్యంతో నాలో దాగివున్న భావాలను, బాధ్యతలను వెలికి తీసింది** ఈ పుస్తకం. అందులో కొన్ని తప్పులు ఉండడం సహజం. ఈ నా వయస్సుకు తగిన ప్రత్యేక శ్రద్ధ తీసికొని వీలయినంత సరిచేయడం జరిగింది. ఇందులో ఎవరిని కించపరచే ఉద్దేశం లేదు. అది జరిగి వుంటే నా హృదయపూర్వక క్షమాపణలు.

నా పుస్తకం వెలుతురిలోకి రావడానికి నాకు చేయూతనిచ్చి నిత్యము చేదోడువాదోడుగా వున్న నా సతిమణి పద్మ మహాలక్ష్మికి, నా కుమారుడు కామేశ్వర కిశోరు, కుమార్తె మణికి నా అభినందనలు.

ఇట్లు

హైదరాబాద్

(బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమరావు)

18-12-2002

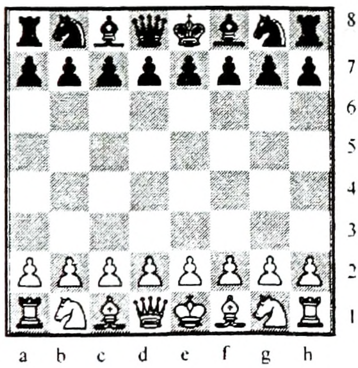
విషయసూచిక

1 చతురంగం నాడు-నేడు

1.0 చతురంగ చరిత్ర దాని పుట్టుక

చతురంగం ఒక ఆటగా, ఒక క్రీడగా, ఒక కళగా మన దేశంలో జన్మించి విదేశాలలో షత్రంజ్, షాత్రంజ్‌గా అరబ్బు, ఈజిప్టు దేశాలలో వెలసి, యూరపు ఆంగ్ల పశ్చిమ దేశాలలో చెస్‌గా అభివృద్ధి చెంది పలు మార్పులతో మళ్లీ మన దేశంలో ప్రవేశించి అంతర్ జాతీయ పద్ధతిలో మన ఆటనే మనం తిరిగి నేర్చుకోవలసిన పరిస్థితి ఏర్పడింది.

అంతర్‌జాతీయ విధానం తెలియక కొన్నాళ్లు మనం వెనకబడి ఉన్నా. సుల్తాన్‌ఖాన్ ఇంగ్లాండుకు సర్‌హయాత్ ఖాన్ పంజాబు నుండి ఇతనిని తీసికొనివెళ్లి ఇంగ్లీషు భాష నేర్పి తదుపరి అంతర్‌జాతీయ పద్ధతిలో ఆనాటి ప్రపంచ చతురంగం ఉద్దండులు కాపా బ్లాంకా (క్యూబా) రష్యా దేశీయుడు అలఖీన్, రుబిన్‌స్టీన్ ఇత్యాది ప్రత్యర్థులను లొంగదీసిన వాడు 1933లో చతురంగ ఒలింపియాడ్ లోనేగాక బ్రిటీష్ చాంపియన్‌గా నిలిచాడు.



విశ్వవ్యాప్తి చెందిన విశ్వనాథ్ ఆనంద్, తొమ్మిదిసార్లు ఇండియన్ చాంపియన్‌గా నిలచిన మాన్యువల్ ఆరన్ మనదేశానికి ప్రపంచమ్యాప్‌లో ఒకస్థానం సంపాదించిన వ్యక్తులు. ఇటీవల మన తెలుగు దేశం నుంచి హంపి, హరిక్రిష్ణలు బాలలలో ప్రపంచ చాంపియన్లుగా, ఆడవాళ్లలో విజయలక్ష్మి, హంపీలు గ్రాండ్‌మాష్టర్ టైటిల్‌లు సంపాదించడం మనకు చాలా గర్వకారణం.

చతురంగం క్రీడా? కళా?

చతురంగం ప్రాచీన క్రీడలలో

అగ్రస్థానం సంపాదించడం ఒక విశేషం. కాని అది అరవైనాలుగు కళలో ఆకర్షక క్రీడగా పేరు సంపాదించి మానవుడు తన అసమాన బుద్ధి చాతుర్యాన్ని ప్రదర్శించ గలిగే క్రీడలలో అనువైనది పైగా ఒక కళగా స్థిరపడింది. క్రికెట్టు ఆట Gentle-man Game (జెంటిల్‌మెన్ ఆట) అనడం మనం విన్నాం. కాని అది ఎంత క్రిందికి దిగజారిందో చూనన్తున్నాం. కాని చతురంగం Chessగా విదేశాలలో జనాకర్షణ పొంది, అమెరికాలో పిల్లలకు చతురంగంలో పరిచయం ఉండాలని, కంప్యూటర్లతో ఇది వారి మెదడుకు పదును పెడుతుందని తల్లితండ్రులు పెద్దలు ప్రయత్నిస్తున్నారు.

మన పురాణాల్లో...

చతురంగం ఆట మన పురాణాలలోనేగాక ఋగ్వేదములో వుందని చాలా మంది విశ్వసిస్తున్నారు. హిందూ దేశంలో జన్మించింది చతురంగం. యుద్ధమే వ్యసనపరుడైన లంకేశ్వరుడు **రావణాసురునికి రాణి మండోదరి కల్పించిన విచిత్రమయిన కాలక్షేపంగా** యుద్ధం నుండి అతని ఆలోచనలు మరలించడానికి ఈ క్రీడను సృష్టించి పోషించిందని గూడ కొందరు చెప్తున్నారు.

పిరదౌశి - పౌరాణిక షానామా:

ఇంకొక పౌరాణిక కథ చలామణిలో వుండేది. పదవ శతాబ్దంలో పెర్షియను **తాజిక్ కవి పిరదౌశి** నామధేయుడు తన **పౌరాణిక షానామా కావ్యములో** ఇలా వర్ణించాడు. రాజమాత తన ఇద్దరు రాజ కుమారులు **గావ్** మరియు **టాల్‌ఖండ్** తమ తండ్రి రాజు మరణానంతరం గద్దెనెక్కడానికి నిరంతరం అంతర్యుద్ధంలో నిమగ్నులై రాజమాతకు క్షోభ కలిగించేవారు. ఒక నాడు యీ రభనలో చిన్నవాడు **గావ్** (GAV) మృతి చెందడం రాజమాతను కృంగతీయగా పెద్దవాడైన **టాల్‌ఖండ్‌ను** (Talkhund) కావలసి రాజకాంక్షతో తన తమ్ముడిని హతమార్చాడని నిందించింది. జాల్‌ఖండ్ ఎంత ఓదార్చినా తను ఉద్దేశపూర్వకంగా కాక యుద్ధంలోనే తమ్ముడు ప్రాణం కోల్పోయాడని నమ్మించే యత్నాలు విఫలమయ్యాయి. చివరికి తల్లిని నమ్మించడానికి, రాజ్యంలోని మేధావులనందరిని సమావేశ పరిచి రాజమాతకు, తన తమ్ముడు యుద్ధంలోనే మృతి చెందడం ఎలా జరిగిందో తెలియ పరచడానికి ఏదైనా ఉపాయం ఉంటే చెప్పమని ప్రాధేయ పడ్డాడు. రాజ్యంలో ఒక **"అతి వివేకవంతుడు హిందూ దేశం నుంచి వచ్చిన ప్రతిభాశాలి"ని పిలిచి తమ** కోరిక వివరించగా, ఆ భారతీయుడు బొమ్మలతో యుద్ధభూమిని ఒక బల్లపై దంతంతో చేసిన 'చతురంగ' బలాలను పేర్చి యుద్ధం ఏ రూపంలో జరిగింది. అందులో చిన్న రాజు గావ్ ఎలా

చిక్కుకొని మృతి చెందాడో సులువుగా అందరికీ-రాజమాతకు గూడా అర్థమయేటట్లు చెప్పి, టాల్‌ఖండ్ పెద్ద కుమారుడు కావలిసి చంపలేదని, పద్యరూపంలో **"టాల్‌ఖండ్ - గావ్‌ల కథ"** ద్వారా చతురంగం క్రీడకు ప్రాణం పోసినట్లు ఒక గాథ ప్రచారంలో వుంది.

బ్రాహ్మణుడు - 64 గడులు

బ్రాహ్మణుడు - 64 గడులు ఇంకా ఎక్కువ ప్రచారంలో వున్నది ఆంగ్లేయ చరిత్రకారుడు H.J.R. Murray వ్రాసినది ఈ కాలంలో బలం వుంజుకొన్నది. ఒక రాజు తనకు యుద్ధంలో ఊహలకు తోడ్పడే క్రీడ సృష్టించగలిగిన వాడికి తను కోరిన విధంగా ఆ కోరికను తీరుస్తానని దేశంలో ప్రచారంచేయగా ఒక పేద బ్రాహ్మణుడు, మేధావి యీ చతురంగం ఆటను బల్లమీద ఆడి రాజునేగాక ప్రజలను గూడా రంజింప జేసాడు.

దీనికి రాజు ఆమితానంద భరితుడై తాను కోరిన విధంగా సత్కరించడానికి తన కోరికను వివరించమనగా ఆ మేధావి అతి వినయంతో ఇలా కోరాడు. "చతురంగంలో 64 గళ్లు వున్నాయి. మొదటి గడిలో ఒక బియ్యం గింజ, రెండవ దానిలో రెండు, మూడవ దానిలో నాలుగు అలా రెండింతలుగా 64 గళ్లలో సరిపడే ధాన్యం నాకు ప్రసాదించండి చాలు", అని రాజును వేడ్కొనగా -'ఇంతేనా' అని రాజు మంత్రిని కోశాగారాన్నుంచి ధాన్యం దానం చేయమని ఆజ్ఞాపించగా, మంత్రి తన ఆలోచనతో అది చేయడం సాధ్యం కాదని రాజుకు విన్నవించుకొన్నాడు. అలా పేరుస్తే కాలవసిన ధాన్యపు గింజలు అద్భుత సంఖ్య **18,446,774,073,709,551,615** ఈ సంఖ్య నాకు గూడా ఎలా చెప్పాలో తెలియదు. రాజు విభ్రాంతుడై తన ఎదుట నిలచిన పేద బ్రాహ్మణుడు ఉద్దండుడు అని గ్రహించి వేరే విధంగా అతని కోర్కె తీర్చినట్లు మనం తెలుసుకొన్నాము.

'చతురంగం' పేరు ఎలా వచ్చింది?

చతురంగం యుద్ధానికి సంబంధించినది. మన సేనలో 4 అంగాలు రథ, తురగ, గజ పదాతులు. దేశీయ విధానంలో ఏనుగు, ఒంటె, గుర్రం, పదాతులు రాజు మంత్రి అని విదేశీయులు రాజు, రాణి, రూక్ (ఏనుగు), బిషప్పు, గుర్రం పదాతులను అని నడకలలో ఆటలో కోటగట్టడం ఆటగెలవడం, తట్టు (డ్రా) ఇత్యాది మార్పులతో అంతర్‌జాతీయ చతురంగం సమాఖ్య FIDE ఆధ్వర్యంలో ప్రపంచంలో వ్యాపించింది.

కొందరు చతురంగం 5400-4400 బి.సి. లోను, Prof. Forbs అనగా, Sir Williams Jones 3,900 సంవత్సరాల క్రిందిటనే జన్మించిందని అంటారు.

1.1 చతురంగంలో చతురులు

మన జాతీయ క్రీడ అయిన చతురంగం, పాఠశాలలలోగాని, విద్యార్థులలోగాని, ఉపాధ్యాయులలో గాని ఆదరణ కనబడటంలేదు సరికదా, చిన్నచూపుకు కూడా గురి అయ్యింది. పైగా మన ఆలిండియా కౌన్సిల్ ఆఫ్ ఎడ్యుకేషన్ ప్రభుత్వ వైఖరి కూడా అభిప్రాయం వెల్లడించి, ఈ ఆటను మన పాఠశాలలలో ఒక అంశంగా గుర్తించి పోషించవలసిందని చెప్పినా ఈ ఆటకు ఆదరణ లేదు.

ఇంతకు ముందు చతురంగం ఆట పుట్టుక మన భారత దేశంలో కాగా అది ఈజిప్టు, యూరప్ దేశాలకు వలసపోయి తిరిగి మన దేశంలో అంతర్జాతీయ పద్ధతిలో వెలసింది. మన జాతీయ ఆటను వెనక్కు నెట్టి తిరిగి ఈ పద్ధతిలో మనం నేర్చుకోవలసిన గతి పట్టడం చాలా శోచనీయం. అయినా మన దేశీయులు అంతర్జాతీయ పద్ధతిని పూర్ణంగా జీర్ణించుకుని తమ ప్రతిభను ప్రపంచానికి చాటి ఇన్నాళ్లకు ప్రతిభావంతులైన మన ఉద్ధండుడు విశ్వనాథ ఆనంద్ (Anand), రష్యన్ దేశీయుడైన గ్యారీ కాస్పరోవ్ (Kasparov)కు ఎదురుగా పోటీకి దిగి ప్రపంచ టైటిల్‌ను గెలవాలని ఈ మధ్యనే తెలియజేసాడు.



విశ్వనాథ ఆనంద్

అమెరికా మొదలగు పాశ్చాత్య దేశాలలో కంప్యూటర్ వేగంగా నేర్చుకొని నైపుణ్యం సంపాదించాలంటే ఈ చతురంగం ఎంతో ఉపయోగకరమని తమ పిల్లలను ప్రోత్సహించి పరిచయానికి ఎంతో ముందుకు వస్తున్నారని మనం తెలుసుకున్నాం.

అయితే ఈ ఆటలో మన పితామహులెవరు? ఈ క్రీడను రష్యనులే అభిమానించారు. ఇప్పటివరకు అంతర్జాతీయ పుటలో మన దేశం అవతరించలేదు ఆనందు రాక వరకు! ప్రపంచ టైటిల్

గెల్చుకున్నవారు అడాల్ఫ్ అండర్సన్, స్టీనిట్జ్, అలకీన్, కాపాబ్లాంకా, బాట్వీనిక్, బాబీ ఫిషర్, కార్పోవ్, కాస్పరోవ్ ఇత్యాది ఉద్దండులంతా పశ్చిమ దేశీయులే.

మన ఆట చతురంగం గూర్చి మన దేశంలో 1925కి పూర్వం పోటీలు జరిగినట్లు తెలియదు. కానీ రాజదర్బారులో రాజుల ఆదరణ లభించినట్లు మన పురాణాల్లో అక్కడక్కడా లభ్యమైంది. ప్రస్తుతానికి మనకు మొట్టమొదటిసారిగా అంతర్జాతీయ పోటీ 1925 సంవత్సరంలో జరిగినట్లు తెలుస్తోంది.

బోరిస్ కొటిష్కొ ఇండియా రాక!

పాటియాలా నవాబు, 'ఛైల్'లో యుగోస్లేవియా దేశీయుడు అంతర్జాతీయ గ్రాండ్ మాస్టర్ పట్టభద్రుడు (Boris Koltisch) బోరిస్ కోటిష్కొను రప్పించి ఒక పోటీని నడిపించగా అందులో మన చతురులు పండ్రెండుగురు ఆడినట్లు తెలుస్తుంది. వారిలో మీరజ్‌కు చెందిన నారాయణ రావు జోషి, సాంగ్లీకు చెందిన వి.కె. ఖాదిల్కర్, మధురాకు చెందిన కిషన్‌లాల్ ముంబాయికి చెందిన వి.డి. అలుర్కర్, సాంగ్లీకి చెందిన ఎన్.వి. బోడాను మరియు రామసుఖ్ కాకా ఇత్యాదులు ఈ పాశ్చ్యిత్యునితో కూడా పోట్లాడిన తరువాత చివరికి నారాయణరావు జోషి ప్రధమ స్థానం కోటిష్క రెండవ స్థానం, కిషన్‌లాల్ మూడవ స్థానం సంపాదించారు.

తరువాత 1928లో మీంర్ సుల్తాన్ ఖాన్ తన ప్రతిభను నాటి ప్రపంచానికి పుట్టిన యుగపురుషుడు. ఇతడు ఇంగ్లీషు రాకపోయినా భాష



మీర్ సుల్తాన్‌ఖాన్(భారతీయుడు)

నేర్చుకుని అంతర్జాతీయ పద్ధతి అవగాహనం చేసి 1929లో ఇంగ్లాండులో బ్రిటీష్ చాంపియన్‌గా నిలిచి ఒలింపిక్స్‌లో ఇంగ్లాండ్ తరపున ఆడి కాపాబ్లాంకాను ఓడించి ఆలఖీనుతో డ్రా చేసి పాశ్చాత్యులను గడగడ లాడించిన వ్యక్తి మీర్ సుల్తాన్ ఖాన్. ఇతని గూర్చి తెలుసుకునే ప్రయత్నంలో మన హెరిటేజ్ గురించి ఇంకా వివరంగా తెలుసుకుందాం.

ఎవరీ వ్యక్తి? ఇతడు

పంజాబ్‌లో 'మిట్టా' అనే గ్రామంలో 1905 సంIIలో జన్మించి తన తండ్రి వద్ద భారతీయ పద్ధతిలో చతురంగం ఆటలో పరిచయం కలిగింది. తన 21 యేట పంజాబులో ఉద్దండుడుగా నిలిచి తన ప్రతిభను చాటాడు. **నవాబు సర్ ఉమర్ హయాత్ ఖాన్ (పంజాబ్)**కు ఇతని ప్రతిభ చేరడం తన అదృష్ట దేవతగా పరిగణించాడు. సర్ హయాత్ ఇతనిని ప్రపంచ అంతర్జాతీయ చతురంగ వేదిక ప్రవేశానికి ముందర అతని ప్రతిభను మన దేశంలో వ్యక్తం చేయాలి. అందుకు 1928లో ఢిల్లీలో ఒక జాతీయం టోర్నమెంట్ నడిపి అందులో మన భారతీయ చతురుల నందరికీ ప్రవేశం కల్పించాడు. అందులో ఇతనితో సహ **నారాయణరావు జోషి, ఎస్.వి.బోడాస్, వి.ఎన్. గద్రే, రామ నుఖ్ కాకా, ఎన్.జె. రౌటన్, మన్‌సూర్ హానన్,**



కాపా బ్లాంకా

గురుంభక్ష్ రాయ్ం, వెూర్‌బాల్ ఇత్యాదులు పాల్గొన్నారు. ఈ అఖిల భారత టోర్నమెంట్‌లో సుల్తాన్ ఖాన్ 9 పాయింట్లలో 8 1/2 పాయింట్లు సాధించి ప్రథమ స్థానం నునాయునంగా సంపాదించాడు.

కాపా బ్లాంకాంపై గెలుపు

ఇతనికి ఇంగ్లీషు భాష రాదు. కొత్త పద్ధతిలో ఆట తెలియదు. అందుకు సర్ హయాత్ ఇతనిని ఇంగ్లాండు తీసుకొనిపోయి 5యేండ్లుగా ఇంగ్లీషు చెస్ మాస్టర్ల ద్వారా తరిఫీదు ఇచ్చి తన ఆట పద్ధతిని మార్చుకొనే అవకాశం అతనికి ఇచ్చాడు. అంతే! అతడు బ్రిటీష్ ఛాంపియన్ షిప్ గెలిచి 1929లో అక్కడి ఇంగ్లీషువారిని ఆశ్చర్యచకితుల్ని చేశాడు. అతనిని ఒలింపిక్స్‌కు బ్రిటన్ తరపుగా ఆడమని ఆహ్వానం వచ్చింది. హాంబర్గ్ 1930, ప్రేగ్‌లో 1931, ఫోక్‌స్టోన్ 1933లో చతురంగం ఒలింపియాడ్స్‌లో పాల్గొని వాళ్ళ ఆదరణ పొందాడు. ప్రేగ్‌లో 17 పాయింట్లలో 13 1/2 గెలుచుకుని టాప్ బోర్డులో తన ప్రతిభను దండోరా వేసిన చతురంగం చతురుడు. **ఫ్లోర్** మరియు **రూబీన్ స్టీన్‌**పై గెలుపు. **అలఖీన్, బోగోల్‌బోవ్‌**లతో డ్రా చేసికొని పశ్చిమ దేశీయులకు గుండె దడ పుట్టించాడు. ఇతడు **హేస్టింగ్స్ చతురంగ కాంగ్రెస్ 1930-31**లో క్యూబాకు చెందిన ఎక్స్ వరల్డ్ ఛాంపియన్ **కాపాబ్లాంకును 65**

ఎత్తులలో చాలా శక్తివంతంగా శ్రమతో ఆడి లొంగదీసి పైచేయి సాధించి అతని మెప్పు కూడా పొందడం గమనార్హం.

క్వీన్స్ ఇండియను ఓపెనింగు

ఈ క్యూబా "ఎలుగుబంటి" కాసాబ్లాంకును 65 ఎత్తులలో చిత్తుచేసాడు. విశేషమేమిటంటే (కాపాబ్లాంకా ఆ సమయంలోనే అలఖీను రష్యను దేశీయుడికి తన ప్రపంచ టైటిలును కోల్పోయాడు). విచిత్రం తెలుసుకోండి. గెలువు ఏ ప్రారంభం పద్ధతిలో సాధ్యమయింది? దాని పేరు (Queens Indian) క్వీన్స్ ఇండియను ఓపనింగు!! మన భారతీయ పద్ధతిని ధృడపరచేడు. ఇంకో విశేషం! ఈ నాటి ప్రపంచ ఛాంపియను గారీ కాస్పరోవ్ ఈ పద్ధతిని మంచి వాడుకలోకి తెచ్చిన వ్యక్తి కాగా పెట్రోషియన్ బాణిలో ఆ పెట్రోషియన్‌కూడ యీ పోటీ జరిగిన సమయంలో పండ్రెండు నెలలు కూడా నిండని పసికందు!

కానీ ఇతడు 1933లో మనదేశం వచ్చి 1935లో వీ.కె. ఖాదిల్‌కర్‌తో 10 గేముల పోటీలో 9 1/2 పాయింట్లు సంపాదించి భారతీయ టైటిల్ చేజిక్కించుకోవడం అతని చివరి ఆటగా తెలిసింది. పిదప చతురంగం ఆట వదలి పాకిస్తాన్‌లో సర్గోదాలో ఒక చిన్న ఫారమ్‌లో (నర్ హాయత్ ప్రసాదించిన) నివసించి 25 మే 1966లో పరమ పదించినట్లు తెలుస్తోంది.

మన చతురంగ దేశీయ చరిత్ర చాలా విచిత్రంగా వుంటుంది. ఢిల్లీ, బొంబాయి, మద్రాస్, కలకత్తాలలో చతురంగం ఆటకు ఆదరణ మెండుగా వుండేది.

పుస్తకంలో పదాలు తెలుగా ఇంగ్లీషా?

చతురంగ పుట్టుక ఏది ఏమైనా మనం నేర్చుకోవలసింది. అంతర్‌జాతీయ విధానంలోనే అంతర్ జాతీయ పోటీలలో, చతురంగ ఒలింపియాడ్స్‌లో విదేశీయులతో పోటీ చేయాలి. అందువల్ల మనం తెలుగు భాషలో ఈ పుస్తకం నడిపించాలి. కాని పూర్తిగా తెలుగే అంటే మనం కంప్యూటర్‌లు వినియోగించుకొని విదేశీయులతో కలసి వాళ్ల వ్యూహాలను అర్థం చేసుకోవాలంటే వీలైనంతగా అంతర్‌జాతీయ పదాలను తెలిసికోడం మంచిదని యీ పుస్తకంలో నడుపడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాము.

భారతీయ చతురంగ వీరులు

మీర్‌సుల్తాన్ ఖాన్ తదనంతరం (1905- మే 25, 1966) చతురంగ వ్యవస్థ పోటీల గూర్చి మనకు

అంతగా తెలియదు. ఆల్ ఇండియా చతురంగ సమాఖ్య (AICF) 1951లో స్థాపనకు వచ్చింది. 1955లో ప్రప్రథమ అఖిలభారత చదరంగ పోటీలో మన ఆంధ్రుడు డి.వెంకయ్య మహారాష్ట్రకు చెందిన ఆర్.బి. సాప్రేలు జంటగా ఏలూరులో 11 పాయింట్ల వద్ద సమంగా నిలిచి గెలుచుకున్నారు.

మన చతురంగ క్రీడారంగ భూమిలో ప్రధానపాత్రదారులు ఉద్దండులు తెలుసుకుందాం.

1. 1955 - డి.వెంకయ్య (ఆంధ్ర)

- ఆర్.బి. సాప్రే (మహారా.)

3. 1957- రామదాసు గుప్తా (యు.పి.)

4. 1959-61 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)

5. 1963 - ఫరూక్ ఆలీ (మహారా.)

6. 1965 రుశీ మదన్ (మహారా.)

7. 1967 - ఎస్. నసీర్ ఆలీ (యు.పి)

8, 9. 1968-69 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)

10. 1971 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)

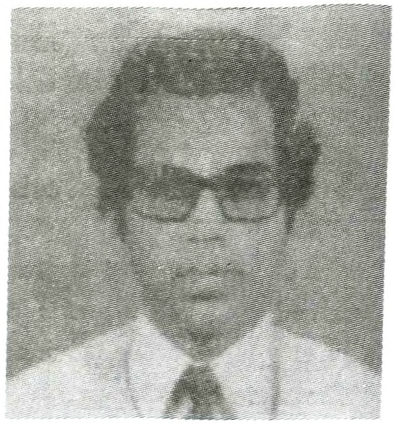
11. 1972 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)

12. 1973 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)

13. 1974 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)

14. 1975 ఆర్. రవి షేకర్ (టి.ఎన్.) తెలుగువాడు.

15. 1976 మాన్యు అల్ ఆరన్ (టి.ఎన్.)



మాన్యుల్ ఆరన్

16. 1977 రఫీక్ ఖాన్ (ఎం.పి.)

17. 1978 పరమేశ్వరన్ (టి.ఎన్.)

తరువాత రవికుమార్, బరువా, తిప్సే, డి.వి.ప్రసాద్, లంక రవి, విశ్వనాధ్ ఆనందు, కుంటే, క్రిష్టన్ మొదలగువారు

భారత చతురంగ ఛాంపియన్లుగా కిరీట ధారణ చేసిన ప్రతిభాశాలురు. వీరిలో మాన్యు అల్ ఆరన్ 9 సార్లు నేషనల్ ఛాంపియన్ కిరీటాన్ని సంపాదించుకున్న వ్యక్తి. ఇంటర్‌నేషనల్ మాష్టరయి, గ్రాండ్ మాష్టర్ టైటిలు గెలుచుకోకుండా అందరిని నిరాశపరచిన వ్యక్తి. మన దేశంలో చతురంగం క్రీడకు అంకితమయిన వ్యక్తి క్రీడాకారుడు ఒకడేఒకడు.

పైన చెప్పినవారిలో

చాలామంది ఇంటర్‌నేషనల్ మాష్టర్ టైటిలు కైవసం చేసుకున్నా అందులో, ఆనందు, బరువా, తిప్సే, కుంటే, క్రిష్ణనులు, హరిక్రిష్ణ మొదలగువారు గ్రాండు మాష్టర్ టైటిలుగూడ అతి తక్కువ కాలంలో సంపాదించడం భారతీయులకు సంతోషాన్నిచ్చింది.

ఆడువారు ఆడవారే

ఇక పురుషుల గురించి వదిలేస్తే (లేడీస్ ఫస్ట్) అంటారు. మరి వారి గురించి తెలుసుకుందాం. ఆడవాళ్లలో ఇంటర్‌నేషనల్ మాష్టర్ టైటిలు గెలిచినవారిలో **ఖాదిల్కర్ అక్కచెల్లండ్లు** (Khadilkar Sisters) ముగ్గురుని మనం గుర్తుకు తెచ్చుకుంటే సరి. వీరు భారత ఛాంపియన్లేగాక **ఆశియా ఛాంపియన్లుగా** టైటిల్సు తెచ్చుకొని భారత నారీమణులను ప్రపంచరంగ క్రీడారంగంలో ముద్రించినవారు, మరువనివారు.

1. ఖాదిల్కర్ సిస్టర్స్ (అందరు వుమెన్ ఇంటర్‌నేషనల్ మాస్టర్స్) వారు ఎ) వాసంతి, బి) జయశ్రీ, సి) రోహిణీ

2. భాగ్యశ్రీ (తిప్సే) సాథే

3. ఎన్.విజయలక్ష్మి (టి.ఎన్.) (గ్రాండ్ మాష్టర్ టైటిల్ సంపాదించింది)

4. మృణాళిని కుంటే

International Women Masters Khadilkar Sisters, Vasanti, Jayasree, Rohini



ఖాధిల్కర్ సిస్టర్స్

5. స్వాతి ఘాటే

6. కోనేరు హంపి (ఆంధ్ర) ఆడవాళ్ళ గ్రాండ్ మాష్టర్ పైగా మొగవారిలో గూడ 3 నార్మ్స్ సంపాదించి టైటిలు చేజిక్కించుకొన్న చిన్నారి - ప్రపంచ రికార్డు.

ఇందులో ఆనంద్, హరిక్రిష్ణ, కోనేరు హంపీలు ప్రపంచ జూనియర్ ఛాంపియన్‌షిప్ గెలుచుకున్నవారు. అందులో విశ్వనాథ్ ఆనంద్ (FIDE World Champion Title) ప్రపంచ చాంపియనుగా టైటిలు గెలుచుకున్న ఒకే భారతీయుడు. మనకు యీ ముగ్గురు ప్రపంచంలో మన దేశాన్ని ముద్రవేసిన క్రీడా ఉద్ధండులు.

వీరేగాక 8 నుండి 16 సంవత్సరాల వయస్సువారికి age group టైటిల్సు గెలిచిన చిన్నారులు యీ మధ్య ఎందరో వున్నారు. అందులో హంపి, హరికృష్ణలు ముఖ్యంగా U-10, U-12లలో వరుసగా గెలిచి మన దేశానికి గర్వకారకులుగా నిలిచారు.

1.2 కత్తి కంటే డాలే శక్తివంతం

పేకాటలో "ఆఫెన్స్ ఇస్ ది బెస్ట్ ఫాంమ్ ఫార్ డిఫెన్స్" అన్నారు, ఆచరిస్తారు గూడ. ఇది చతురంగంలోనే గాక మనయుద్ధ వ్యూహాలలో గూడ ఒక స్థానం చేనుకుంది. అయితే చతురంగం పూర్వులు దాడికి ప్రలోబవడి గెలవడం అలవాటు. అది తమ ధైర్య సాహసాలకి ఒక అద్దం అనుకొనేవారు. అలా దాడికి దిగి అవజయం పాలవడం కూడా వుంది. అందుకే మన పూర్వీకులు "డిస్క్రిషన్ ఇస్ ది బెటర్ పార్ట్ ఆఫ్ వేలర్" అన్నారు.

అంటే గొప్పగా ధైర్యం వుందని దాడికి దిగ కూడదు. అందులో ఎదుటివాడి బలాబలాలు మనకు సమానమా అని ఆలోచించకుండా ఏదో అందరి మెప్పుకోసం దాడి చేసి ప్రాణాలు అర్పించడం, యీ నాటివారికి ఎంతమాత్రం నచ్చదు, నరికదా దాడికంటే దాన్ని తిప్పికొట్టే మార్గం డిఫెన్స్ వద్ధతులను క్షుణ్ణంగా విశ్లేషించి యీనాటి అంతర్జాతీయ అర్హతలున్న చతురంగ ఉద్దండులు ముమ్మాటికి అఫెన్స్ కంటే డిఫెన్స్‌కే ప్రాధాన్యత యిచ్చి ఆటలను సమం చేసి (డ్రా) పాయింట్లను నిలుపుకొని, తరుణం వచ్చినప్పుడు దాడికి దిగడం తమ వద్ధతిగా ఆచరణలో ఆనక్తి చూపుతున్నారు.

దీన్నే మనం కత్తికంటే డాలే పదును అన్నాము. ఇంకో విధంగా చెప్పాలంటే ''డాలు కత్తికి భయువడదు నుమా'' అని జవాబు చెప్పారు. పూర్వము కత్తికి ప్రాముఖ్యత ఎక్కువ వుండేది.

ప్రపంచ చతురంగ ప్రపంచ చాంపియను ఎవరు?

19వ శతాబ్దంలో అంతర్జాతీయ పోటీలు యూరపులో తరచు జరిగేవి. ఎందరో పోటీలలో గెలిచారు. కాని ''అందరికంటే ఘనుడు ఆచంటమల్లన'' అని

సులభంగా చెప్పేవారు. అలా చదరంగంలో అందరికంటే ఘనుడు ఎవరు? అని చెప్పడానికి ఒక పద్ధతి ప్రచారంకి వచ్చింది. ఈ పోటీలు క్రమంగా గాని వరుసగా గాని జరుగేవి కావు. అంటే ఒక టైములో ఎక్కువ పోటీలు మళ్లీ రెండు సంవత్సరాలుగా ఏ పోటీ లేకపోవడం వల్ల ఒక అస్థవ్యస్థ స్థితి గందరగోళం చెన్కి అవతరించింది. ఎందుకంటే చతురంగ క్షేత్రాన్ని క్రమపద్ధతిలో నడిపే నాధుడుగాని, వ్యవస్థ లేక సంస్థ (అర్గనైజేషన్)గాని లేకపోవడం వల్లనే!

ఆనాటి ప్రచారంలో వున్న పద్ధతి ప్రకారం పేరున్న మంచి క్రీడాకారుడు తనకు తెలిసిన, నచ్చిన, అనుకూలురైన ఇంకో ప్రసిద్ధ క్రీడాకారుని తన ప్రత్యర్థిగా ఎంపికచేసి అతనితో ఎన్నైనా ఆటలు ఆడి అనుకున్న ప్రకారము అందులో 5గాని 10గాని ఆటలు గెలిచిన వ్యక్తి విజేతగా బిరుదు ఇచ్చి అతనే ఇక మీదట తన ప్రత్యర్థిని ఎంచుకొనే హక్కు గూడ అతనికే దక్కడం అలా తరతరాలుగా పోటీలు విజేతలు ప్రచారంలో వుండేవారు.

ఈ ప్రలోభంవల్ల మంచి సామర్థ్యం, కౌశల్యం, ప్రతిభగల ఎందరికో యీ విజేతను సవాలు చేయగల శక్తిగలవారికి కూడా తమకు అవకాశం దొరికేది కాదు.

Wilhelm Steinitz
First World Champion



విల్‌హెల్మ్ స్టీనిట్జ్

అందువల్ల ప్రపంచ చతురంగ సమాఖ్య (ఫెడరేషన్ ఇంటర్‌నేషనల్ డెస్ ఇచెక్స్ (F.I.D.E.) మొదటి అక్షరాలతో- ఫైడ్ అనడం ఆచరణలో వుంది. 1924) పారిస్ పట్టణంలో స్థాపింపబడి ఈ విజేతలదారి నుండి ప్రపంచ చతురంగ చాంపియను పోటీలను క్రమబద్ధం చేసి టైటిలు ప్రధానం చేయుడం ఈ గందరగోళానికి స్వస్థి చెప్పింది.

అందువల్ల ఫైడ్ పుట్టుకకు పూర్వం యీ టైటిలు విజేతలు ఎవరో చూద్దామా.

చతురంగ కిరీటధారుల వంశవారి యిలా వుంది.

1. ఫ్రాంకోయి ఫిలిడార్ఫ్ 1747-1795
2. అలెగ్జాండరు దిషిపెలిస్ 1815
3. లూయిడెలా బోర్డొనాయి 1820

4. పియరీ డిసైంట్ ఎమాంట్ 1840
(పై నలుగురు ఫ్రెంచి దేశీయులే)

5. హోవర్డు స్టాంటను (ఆంగ్ల) 1843

6. అడాల్ఫ్ ఆండర్సన్ (జెర్మని) 1851 యీ జర్మనీ దేశస్థుడికే మొదటి ప్రపంచ టైటిలు దక్కినట్లు నిశ్చయించారు.

7. పాల్ మార్ఫీ (యుఎస్ఎ) 1858

8. అడాల్ఫ్ అండర్సన్ (1859)

9. విల్‌హెల్మ్ స్టినిట్జ్ (ఆస్) 1866

10. డా. ఎమేన్యుల్ లాస్కర్ (జెర్మని) 1894

11. జోనఫ్ ఆర్. కాపా బ్లాంకా (క్యూబా) 1921

12. డా. అలెగ్జాండర్ అలెక్సాండ్రావిచ్ ఆలఖీన్ (ఫ్రాన్స్) 1927

13. డా. మాక్స్‌యూవ్, హాలెండ్ 1935, 1937



డా॥ ఎ.ఎ. ఆలఖీన్

14. డా. మైఖేల్ బాట్వనిక్ (యుఎస్ఎస్ఆర్) 1948

15. వాస్సిలీ స్మిస్‌లావ్ (యుఎస్ఎస్ఆర్) 1957

16. మైఖేల్ బాట్వనిక్ 1958

17. మైఖేల్ టాల్ (యుస్ఎస్ఆర్) 1960

18. మైఖేల్ బాట్వనిక్ 1961

19. టైగ్రాన్ పెట్రోషియన్ (యుఎస్ఎస్ఆర్) 1962

20. బోరిస్ స్పాస్కీ (యుఎస్ఎస్ఆర్) 1963

21. రాబర్ట్ ఫిషర్ (యుఎస్ఎ) 1972-75

22. అనతోలి కార్పావ్ (యుఎస్ఎస్ఆర్) 1975 (ఫిషర్ తన నియమాల ప్రకారమే ఆడటానికి ఒప్పుకోక తిరస్కరించడం.)

23. గారీ కాస్పరోవ్ (యుఎస్ఎస్ఆర్) 1985.

దీని తరువాత కాస్పరోవ్ & గ్రాండ్ మాష్టర్ల సమాఖ్యను వేరుగా సంస్థాపించి ప్రైజ్ మనీ ఎక్కువతో వేరే ప్రపంచ టైటిలును స్థాపించి ఆనందు మీద గెలపొంది ప్రపంచ చాంపియనుగా నిలిచారు. ఫైడ్ కాస్పరోవ్‌నే తమ చతురంగ ప్రపంచ చాంపియనుగా నిర్దేశించి ఇద్దరూ ఇద్దరేగా మారింది.

1.3 చతురంగం-మన సంఘంలో దాని ప్రభావం

"చతురంగం ముప్పైపాళ్లు క్రీడ మిగతాది కళగా మరియు శాస్త్రంగా రూపొందినది" అంటూంది ప్రపంచ చతురంగ - ఒకనాటి చాంపియన్ - మగవారిలో గూడ ఇంటర్‌నేషనల్ గ్రాండ్ మాస్టర్ టైటిలు చేజిక్కించుకొన్న రష్యను మహిళ మాయాచిబుర్‌డినిజే.

అలాంటి సందర్భంలో మన సంఘంలో చతురంగం స్థానం ఏమిటి? ప్రభావం ఏమిటి? అని ఆలోచించవలసిన సమయం అవసరం ఎంతైనా వుంది, అని ఉద్ఘాటించిన ఆ మహిళా చదరంగ క్రీడాకారిణికి మనం ఎంతైనా ఋణపడి ఉన్నాము.

చతురంగం - మన సంసారం

ప్రఖ్యాత రష్యను రచయిత అలెగ్జాండర్ పుష్కిన్ తన సతీమణికి వుత్తరాలు రాస్తూ అందులో ఆమె చతురంగం నేర్చుకోవడానికి ప్రయత్నిస్తున్న విషయానికి స్పందిస్తూ "తాంక్యూ మైడియర్ - చతురంగం నేర్చుకుంటున్నందుకు నా అభినందనలు, ఎందుకంటే చతురంగం ఇంటా బయటా గెలవడానికి ఎంతో ఉపయోగకరమైన క్రీడ" అని తన అనుభవాన్ని ధృడీకరించాడు.

చతురంగం మన జీవితంని రాణింపజేసే వేడుక, వినోద సహకారి. ఇంట్లో ఆడుకునే ఫేమిలీ క్రీడ. ఇదేగాక పిల్లలకు విద్యా పోషణలో అనువైన, ముఖ్యమైన సంతానంలో సాన్నిహిత్యంతో జీవితం గడపడానికి, సంసారంలో ఆరోగ్యవంతమైన వాతావరణం కల్పించడంలో



లెనిన్

తోడ్పడుతుంది అనడానికి సందేహం లేదు.

చతురంగం - రాజకీయ వేత్తలు

విశాఖపట్టణం YMCA వేసవి కోచింగు సంబరాలలో చతురంగం క్రీడను ఉద్ఘాటన ప్రారంభిస్తూ మేయరు

నాతో "అయ్యా! నాకు పాలిటిక్సు వచ్చుగాని చతురంగం రాదు" అన్నారు. దానికి స్పందిస్తూ నేను "తమరు నిజం జెప్పేరు! తెలుగురాని సంస్కృతం తెన్నే మెరుగున్? అని ఓ కవి చెప్పిన సూక్తి మీకు గూడ వర్తిస్తుంది. **చతురంగం రాని పాలిటిక్స్‌కు వదిలం ఎలా వస్తుంది ప్రభూ?** వెంటనే ఒక ఎత్తు నేర్చుకోండి - రెండవది మీరే వేయగలరు" అని చలోక్తిగా అందరిని విస్మయంలో పడేసాను.

వినోబాభావే - లెనిన్

గాంధీజీ శిష్యుడైన వినోబాబావే చతురంగ ప్రియుడు. 1917నాటి **అక్టోబరు విప్లవం** తరువాత ప్రప్రథమ **సోషలిష్టు రష్యను రాజ్యానికి మొదటి పాలకుడైన లెనిన్** చతురంగ క్రీడా ప్రియుడేగాక, ఆ క్రీడను ప్రోత్సాహిస్తూ



వినోబాభావే

చతురంగం ప్రజాదరణకు వచ్చే ప్రయత్నాలు చేసిన అధిపతి. 1920 సంవత్సరం నాటికి తదుపరి రష్యా దేశంలో **చతురంగం క్రీడ చిలికి చిలికి గాలివానలాగ**, చతురంగ క్లబ్బులు ఎన్నో వెలిసేయి అమితంగా ప్రజలు చతురంగ పోటీలలో పాల్గొన్నారు. అంతర్జాతీయ పోటీలు కూడా ఎక్కువగా జరగడం, పార్కులలో ఇళ్లలో యీ క్రీడ వినోదంగా విరిసిల్లింది.

చతురంగం - మన పాఠశాలలు

స్కూళ్లలో చతురంగం ఒక పాఠాంశంగా క్రొత్తగా నిర్వచించడం ప్రతిరోజు ఒక పాఠం చదరంగంలో నేర్చుకోవడం పరిపాటి అయి రష్యాలో చతురంగ శాస్త్రము, చరిత్రను తెలుసుకొని క్లాసులో చతురంగం సమస్యలను ఛేదించడమేగాక ఇంట్లో Home Workను కూడా చేయుడం అలవాటులోకి వచ్చింది. సోవియట్ ప్రఖ్యాత విద్యావేత్త **వేనలీ సుఖుమిలిన్‌స్కీ** చతురంగం ప్రాథమిక విద్యా సంస్థలలోనేగాక తమ సంస్కృతిలో ఒక భాగంగా ప్రజ్వలించాలని కలలు కన్నాడు. అది నిజమై మాస్కోలో ఇద్దరు ప్రపంచ చదరంగం చాంపియన్స్ పేర **కాస్పరోవ్ -బోట్వనిక్** స్కూల్ ఆఫ్ చెస్ (Kasparov-Botwinnick School of Chess) వెలసి అతని కలని ఫలించేటట్లు చేసాడు కాస్పరోవ్.

"అమ్మ నాన్న నేను" చతురంగం టీము (Mom, Dad and I)

1935 నుండి 1960వరకు చతురంగ పోటీలు చాలా ప్రజాదారణకు రాగా అందులో ఎన్నో ఫ్యామలీస్ పాల్గొని చతురంగం క్రీడని పోషించారు. మనం కూడా ఈ "ఫ్యామిలీ టీము పోటీలను" నిర్వహించి చతురంగం మళ్లీ యిళ్ళలోకి తెస్తే ఎంతో మంచిది. అందువల్ల ప్రతి ఫ్యామిలీలో ఒకరో ఇద్దరో యిలా పాల్గొని పేరు తెచ్చుకున్నవారు వుంటారు రష్యాలో! ఇదే మనదేశంలో చూడండి, చతురంగం ఆటని ఇంట్లోంచి బయటికి పంపేశారు. పదేండ్ల క్రిందట వెతికితే అటకమీద ఒక చతురంగం బల్ల పావులు దొరికేవి. ఈనాటికి ఎక్కడో ఏ పల్లెటూరు మూలన తాతామనవలు ఒక బల్ల పేర్చుకొని చతురంగం ఆడటం అందులో గిల్లి కజ్జాలకు దిగడం జరుగుతూ వుంటుంది.

పాఠశాలల్లో ఈ ఆటకు చిన్నచూపు

అలాంటి దృశ్యం మళ్లీ మనదేశంలో వచ్చిననాడే ఈ ఆటకి శాశ్వత స్థానం దొరుకుతుంది. మన దేశీయ ఆటగా రాణిస్తుంది. ఇప్పుడు ఈ **ఆటకి పాఠశాలలో ఇతరత్రా "చిన్న చూపును"** వెనక్కి నెట్టవలసిన సమయం ఆసన్నమయింది. హాకీ ఆట మనదేశీయ ఆట ఒకనాడు! ఇప్పుడు? మనం ఆఖరిలో వున్నాము. క్రికెట్టు ఆట ''జెంటల్‌మెన్ గేమ్''గా ఎంతో ఆదరణపొంది ఇప్పుడు అందులో కరప్షన్ ఇత్యాది వల్ల ''అన్ జెంటిల్‌మేన్ గేమ్''గా ఖండించబడింది.

చతురంగంలోగూడా ప్రైజు మనీ ఎక్కువయి యిలాంటివి **వికృత పరిణామాలను అరికట్టి** క్రికెట్టుకు జరిగిన అవస్థ రాకుండా చూడాలి. ముఖ్యంగా చిన్న పిల్లలపోటీలలో వయసున్న తక్కువవేసికొని నేషనల్, ఏషియన్ ప్రపంచ పోటీలలో పాల్గొని తదుపరి అవమాన పడకుండా ఎ.ఐ.సి.ఎఫ్. వారు చూసుకోవడం అందరికి శ్రేయస్కరం.

చతురంగం ఒక కళగా

మనకల్పనా శక్తిని నిరూపించడానికి చతురంగంలో ఒక



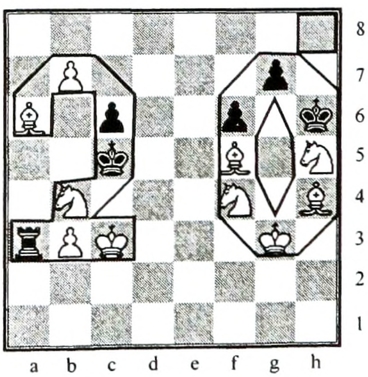
సి-డాక్ ట్యాలెంట్ సర్చ్‌లో విజేతలు - కీర్తి, రవి, నిఖిలేష్, యోగానంద్

విచిత్రమయిన సమస్యను కూర్చిన **అలెగ్జాండర్ కుద్రెన్‌టావ్ ఒకే చతురంగం బల్లలో రెండు సమస్యలని ఇరికించడం** ఒక ప్రత్యేకత. **యూరీ గగరిన్** ప్రథమ స్పేస్ ఫ్లైట్ (Space Flight) ఇరవై ఏట వార్షికోత్సవ సందర్భంగా - గమనించండి-పావుల పేర్పు మొదటి సమస్య (రెండు ఎత్తులలో ఆటకట్టు) రెండు అంకె2గా కనబడుతుంది. కుడిభాగంలో రెండవ సమస్య **(మూడెత్తులో ఆటకట్టు)** సున్నాగా (0) అంటే 20 (**ఇరవై అంకెగా**) పేర్చడం తన అతీత కల్పనా శక్తికి నిరూపణ.



సి-డాక్ పోటీలలో పాల్గొన్న క్రీడాకారులు, వారి ఫ్యామిలీ మెంబర్స్

అలెగ్జాండర్ కుద్రసావ్ కల్పనాశక్తి యూరిగగరిన్ స్పేస్ ఫ్లైట్ 20వ వార్షికోత్సవ సందర్భంగా



ద్వంద్వ సమస్య, ఒకే బల్లలో 20 సంఖ్యా రూపంలో పావులు పేర్పు

ఆ పావుల స్థానాలు ఇలా వున్నాయి - మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

మొదటి సమస్య - రెండు ఎత్తులు

తెలుపు :**Kc3, Ba6, Nb4, b3, b7** గళ్లలో (5). నలుపు : **Kc5, Ra3,** బంటు **c6** గడిలో(3)

రెండవ సమస్య - మూడు ఎత్తులు

తెలుపు : **Kg3, Bf5, Bh4, Nf4, Nh5,-(5)**

నలుపు : **Kh6,** బంట్లు **f6, g7** గడులలో (3)

సమస్యను ఛేధించండి అందులో మజా అనుభవించి తీరాలి? అన్నీ ఒకే బల్లలో

1.4 చతురంగంలో మహిళలు

"అబల అంటే ఆడదే" కాని చతురంగంలో కాదు సుమా! "వనితల్ నేర్వగరాని విద్యగలదే ముద్దార నేర్పించినన్" అని యింకొకరు

"Is there any Skill which a Woman cannot learn if trained in it with love?"

షేక్స్‌పియర్ చెప్పిన వాక్యము *Vanity, thy name is woman* కాని ఇది చతురంగంలో "ఫ్రైల్‌టీ"గా మారి ఇది తప్పు అని నిరూపించిన వనిత, మహిళా చతురంగ క్రీడాకారిణి, జెకోస్లావియాకు చెందిన వేరా మాన్‌చుక్ తన నిజ జీవితంలో మగవారిపై పోటీలలో విజయం సాధించిన ఘనత ఆమెకే దక్కింది.

తన మాటలలో అదే వాక్యం చెప్పాలంటే "**అబల అంటే వీరా మాంచుక్క కాదోయి!**" అని ఎలుగెత్తి చెప్పింది. 1927లో ప్రధమ ప్రపంచ మహిళా చతురంగ క్రీడా చాంపియన్ టైటిలు గెలిచి, ***వరుసగా ఏడు సంవత్సరాలు ఈ కిరీటం 1944వ సంవత్సరంలో చనువు చాలించే వరకు ధరించిన ఘనత ఆమెదే.***

వీరామాంచిక్ 1906వ సంవత్సరంలో మాస్కో నగరంలో జన్మించినది. చతురంగం ఆటను తన బాల్యంలోనే పాఠశాలలో క్రీడారంభంకు నాంది పలికింది. 15ఏండ్ల వయస్సులో లండన్ నగరానికి వలసిపోయింది. అది రెండవ ప్రపంచ సంగ్రామ కాలం. జర్మనీ ఇంగ్లాండుపై తన V-మిసైళ్లతో దాడులు కొనసాగించినపుడు, అది తన గృహాన్ని ధ్వంసం చేయగా 1944లో చావుకి గురికావడం అందరిని విషాదంలో ముంచింది.

తన 21 ఏండ్ల ప్రాయంలో ప్రధమ ప్రపంచ చతురంగ మహిళా చాంపియనుగా వెలసి తన (Supremacy) ఆధిక్యతని విశ్వవ్యాప్తంగా అందరికి చాటింది. 1987లో ప్రఖ్యాత మహిళా గ్రాండ్ మాష్టరు నానా అలెగ్‌జాండ్రియా ఒక అంతర్ జాతీయ (సెమినార్) విద్వథ్ ఘోష్ఠి సాంఘిక ఘోష్ఠి డ్రెస్డెన్ (Dresden)లో జరిగిన సందర్భములో చతురంగం గూర్చి యిలా అభిప్రాయం వెలుబుచ్చారు. "మహిళలు, తమ స్త్రీకి సంబంధిత, గృహ సంబంధిత విషయాలలో పూర్తిగా నిమగ్నమై యుండి (Intellectual activities) వేందన్నునువయోగించే అన్ని కార్యకలాపాల రంగాలలో మగవారికి

మరీ ముందుకు దూసుకుపోయే అవకాశాలు అర్పించుకున్నారు. అందువలన మహిళలు వెనుకబడి ఉండటం జరిగిందే కాని వేరే కారణాలు కావు.''

అమె చెప్పిన దాంట్లో నిజం లేకపోలేదు. ఎందుకంటే కారణాలు ఏవైనా కావచ్చు. ఒకటి మాత్రం ఒప్పుకోకతప్పదు. **1847 సంవత్సరంలో మగవారి అంతర్ జాతీయ పోటీలు ప్రారంభించగా, మహిళలకు మాత్రం మరో 50 ఏళ్ల తరువాతే అంతర్ జాతీయ పోటీ ఒకటి జరిగింది.** ఆశ్చర్యమైన విషయం? మరో 30 ఏళ్లకుగాని మొట్టమొదటి ప్రపంచ మహిళా చతురంగ చాంపియన్ పోటీ జరగడం గమనించాలి.

మహిళా రంగంలో తన ఆధిపత్యం నిలుపుకున్న మాంచిక్ మగవారి క్రీడా మైదానంలో గూడ అడుగుపెట్టి చాలామందిని అందులో చతురంగ గ్రాండు మాష్టర్లను గూడ లొంగదీయడం ఒక విశేషం తన యీ చతురంగ రంగస్థలంలో ప్రదర్శించిన ప్రతిభావంతమైన కార్యకలాపాలన్నీ ప్రపంచ యుద్ధంకి ముందరే!

మాంచిక్ క్లబ్బు

ఇంకో విశేషం తను ఓడించిన మాష్టర్లు గ్రాండు మాష్టర్ల అందరూ యాంత్రికంగా ''మెంచిక్



వీరా మాంచుక్

క్లబ్, (ప్రతీకగా) మెంబర్లయినట్లు పరిగణింపబడినారు.

ప్రపంచ యుద్ధం పరిణామాలు అన్ని రంగాలలోవలె చతురంగ క్రీడలో మగవారిలోనే కాకుండా మహిళా ప్రపంచంలోగూడ వెలితి చూపింది. ఆమె మరణానంతరం ప్రపంచ టైటిలు ఖాళీ అవ్వడం 1950లో శ్రీమతి (లూడిలా రుదెస్కో) లెనిన్‌గ్రాడ్‌కు చెందిన లుడ్‌మిలా రొడెంకో క్రీడాకారిణికి బహూకరించడమైంది. ఆమె 12 దేశాలనుంచి పాల్గొన్న పోటీలో విజయం సాధించడం వల్ల అర్హత ఆమెకు దక్కింది. ఆనాటి నుండీ సోవియటు ఆధిపత్యం చతురంగ మైదానంలో నిరాటంకంగా విజృంభించింది. చైనా మహిళలు మైదానంలో ప్రవేశించే దాకా!

విశ్వ చతురంగ చాంపియన్లుగా వెలసిన మహిళలు

1. వీరా మాంచుక్ 1927-1944 (జెకోస్లొవేకియా - ఇంగ్లాండు)

2. లుడ్ మిలా రాడెంకో (రష్యా) 1950 మాస్కో 1953 వరకు

3. ఎలిజవేటా బైలోవా (రష్యా) 1953-56

4. ఓల్గా రుబట్ సోవా (రష్యా) 1956-58

5. ఎలిజువేటా బైలోవా (రష్యా) 1958-62

6. నోనో గిప్రెండ్న్ విల్లీ (జార్జియా-రష్యా) 1962 16 సంవత్సరాలదాకా

7. మాయాచిబుర్ధని డ్జే(జార్జియా-రష్యా) 1976 నుంచి ఇంకా యితరులు

జార్జియా ఫెనోమెనా

నోనా జిప్రిండిషవిల్లి మరియు 17 ఏండ్ల మాయాచిబుర్నిడ్జే ఇద్దరు మగవారిలో గూడ గ్రాండు మాష్టరు టైటులు సంపాదించడం ఆనాడు ఒక విశిష్టత. మాయా భారత రాజధాని న్యూ ఢిల్లీలో జరిగిన అంతర్ జాతీయ గ్రాండు మాష్టర్లు పోటీ వడగా టైటులు గెలుచుకోవడం అత్యంత జనాకర్షణ పొందినది. పోల్గార్ రాకవరకు ఇది సాగింది. ఇద్దరూ రష్యాలో జార్జియాకు చెందినవారు గనుక ఇద్దరిని "జార్జియా ఫెనోమినా" అని పిలవడం జరిగింది. (అద్భుత వ్యక్తులుగా) కాని యిది ఎక్కువ కాలం నిలువలేదు.

పోల్గార్ సిస్టర్స్

ఈ లోగా "పోల్గారు అక్క చెళ్ళెల్లు" రాకతో మాయం వైంది. పోల్గారు అక్కచెల్లెళ్లు ముగ్గురూ 19 ఏండ్ల(సుసా), 14ఏండ్ల సోఫియా, 12 ఏండ్ల జుడిత్, హంగరీ టీములో చేరి సోలోనికాలో జరిగిన మహిళా చతురంగ ఒలింపియాడులో రష్యాను మట్టికరిపించారు. రష్యా టీముకు మాయా కేప్టనుగా వున్నా!



పోల్గార్ సిస్టర్స్
Susa, Sophia, Judith

ముగ్గురిలో చిన్నది **జుడిత్ పోల్గారు 13 పాయింట్లలో** 12.5 పాయింట్లు సంపాదించి, ఒక గ్రీకు పత్రిక ఆమెను "**చతురంగంలో UFO**" గా వర్ణించడం ఆ చిన్నారి ప్రతిభకు ఒక చిరుకానుక.

ఈ చిన్నారి మగవారితో గ్రాండు మాష్టరు జి.ఎం.టైటిలు సంపాదించి, ఆ మహిళా పోటీలలో కూడ పాల్గొనడం మానేసింది. పైగా ఈమె ఎంత ఎదిగిందంటే మన విశ్వనాథ్ ఆనందుపై గూడ యీ మధ్య ఒక పోటీలో గెలవడం అందరికీ ఆశ్చర్యం కలిగించింది. పైగా "**ఆడది అబల కాదు**" అని ఎలిగెత్తి చాటిన మహిళా క్రీడాకారిణి **జుడిత్ పోల్గార్**, ఇదే కాకుండా, అంతర్జాతీయ చతురంగ ఫెడరేషను పైడేపై ఒక కేసు నమోదు చేస్తానంటూ భయపెట్టడం గూడ జరిగింది. దానికి కారణం, తనను మగవారి ప్రపంచ టైటిలు పోటీలలో ముఖ్యమైన అర్హత గలిగిన వ్యక్తినని, పోటీలు జరుపకుండా పైడ్ జాప్యం చేస్తూందని ఒక హెచ్చరిక నిచ్చింది!

భారతీయ మహిళలు - చతురంగం

ఇక మన భారతీయ మహిళా క్రీడాకారులను జ్ఞాపకం చేసుకుంటే మనకుగూడ "అక్క చెల్లెలు" ముగ్గురు తెలుసు... (చూడండి ఫోటో, అధ్యాయం భారతీయ వీరులు) వారు **ఖాదిలకర్ సిస్టర్స్**. **ముగ్గురూ** అంతర్జాతీయ మహిళా **మాష్టర్ల టైటిలు దక్కించుకొన్నారు**. వారు **వానంతి, జయశ్రీ, రోహిణీ**. మన **హైదరాబాదులో** 1981లో **మహిళా ఆసియా చాంపియను** ప్రప్రథమంగా జరిగిన పోటీలో **రోహిణి మొదటి ఆసియా చాంపియను టైటిలు గెలిచి మన దేశాన్ని చతురంగ పఠంలో ముద్రించింది.** ఇందుకుగాను 1982 భారత **అర్జునా అవార్డు** తనకు లభించి ఏసియా **రాణిగా** నిలిచింది రోహిణి ఖాదిల్కర్.

ఇక ప్రస్థుత కాలంలో విజయలక్ష్మి భారతదేశంలో మహిళా గ్రాండు మాష్టరు టైటిలు చేజిక్కించుకున్న ప్రథమ క్రీడాకారినిగూడ హైదరాబాదులో జరిగింది. ఇక అతి చిన్న వయసులో ఆంధ్రకు చెందిన **కోనేరు హంపీ అండర్-10, అండర్-12 ప్రపంచ బాలికల విశ్వ చాంపియనుగా నిలచి** అద్భుత చాతుర్యాని చూపించి, **అంతర్జాతీయ మాష్టరు టైటిలేగాక మహిళా జి.ఎం. టైటిలు కూడా అందుకుంది. ఇదేగాక ప్రపంచ జూనియర్ బాలికల(U-18) విశ్వచాంపియను టైటిలు గెలిచి యువుడు మగవారి జి.ఎం. టైటిల్‌కు దగ్గరలో వుంది.** రెండు అర్హతలు కాక మూడవది చేతిలో

చిక్కినట్లే వచ్చి జారడంవల్ల టైటిలు సంగ్రహము కొంత జాప్యం కలుగుతున్నది. కొన్ని రేటింగు పాయింట్లు తక్కువ కావడం!

ఇంకా ''అబల అంటే ఆడది'' అనే వారుంటే చెప్పండి? వారిని ఒక చూపు చూస్తాం అని మహిళా చతురంగలోకం గొంతెత్తి అరుస్తూ వుంది. విన్నారా అందరూ?

వీరా మూంచిక్ లండన్ కాంగ్రెసు 1932లో జరిగిన మగవారి పోటీలలో **సర్ జి.ఎ. థామన్** అనే చతురంగ ప్రియుడిని ఇరువుది నాలుగు ఎత్తులలోనే చిత్తుచేసి అతనితో ఆట చివరిన చెలగాటమాడి చూపరులకు వినోదం కలిగించింది.

రాజుప్రక్క ఇండియను రక్షణ (కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్స్) ప్రారంభంతో నలుపు థామస్ ఆడగా నల్లరాజుపై సరియైన క్రమమైన దాని అతడు ఎత్తులు అంచనా వేయలేక ఆ భయంకరదాడికి తట్టుకోలేదు. అది అంత ప్రమాదకరంగా చూడలేదు. తను కూడా రాణిప్రక్క ఆమెపై దాడి జరిపి విజయం సాధించాలని ప్రయత్నించాడు. ఆమె యీ దాడిని ఉద్దేశపూర్వకంగా రక్షించుకోకుండా ముందు ముందుకు రానిచ్చి చివరికి మెరుపుదాడి చాలా సున్నితంగా వేసి ఆట కట్టించింది. గాని అతడు అఖరి రెండు ఎత్తుల ప్రమాదం చూడలేదు. చలగాటం, ఎత్తులు అందరికి వినోదం కలిగించేటట్లు తన మంత్రిని బలియిచ్చి అతడు సంతోషంగా స్వీకరించాడు. అవతల కొంప మునుగుతున్నదని చూడలేదు. ఆట కట్టయిందని గూడ తెలుసుకోలేని స్థితిలో షాక్ తిని తేరుకోవడానికి కొంత సమయం పట్టింది.

తెలుపు వీరా మంచిక్

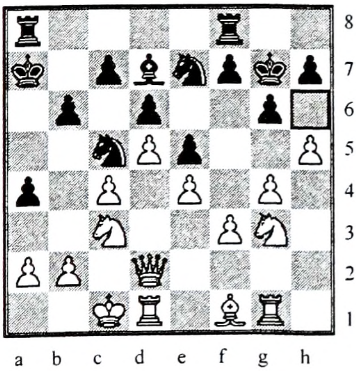
నలుపు : సర్ జి.ఎ. థామన్

రాజు ప్రక్క ఇండియన్ రక్షణ

1. d4 Nf6, 2. C4 g6, 3. Nc3 Bg7,
4. e4 d6, 5. f3 0-0, 6. Be3 e5
7. Nge2 b6, 8. Qd2 Nc6, 9. d5 Ne7
10. g4 Nd7, 11. Rg1 a5, 12. 0-0-0 Nc5,
13. Ng3 Bd7, 14. h4 a4, 15. h5 Qb8,
16. Bh6 Qa7, 17. Bxg7 Kxg7,
18. Nf5+ Nf5, 19. gxf5 a3, 20. f6, Kh8,
21. Qh6 axb2ch., 22. Kb1 Rg8,

లండన్ కాంగ్రెస్ 1932

సర్ జి.ఎ.థామన్



వీరా మూంచుక్

18Nf5+ check.

23. hxg6 fxg6, 24. Qxh7!! నలుపు నిష్క్రమణ (ఎందుకంటే మరి 24.KxQ వేస్తే, 25.Rh1 రాజు ఆటకట్టు 1-0)

మళ్లీ "వనితకు నేర్వగరాని విద్యగలదే ముద్దార నేర్పించినన్" "ఆడది అబలకాదు సబలే" ఏమంటారు?

మొహరింపు : ఎత్తు 18Nf5 check.

తెలుపు : Kc1, Qd2, Rd1, Rg1, Bf1, NC3, Ng3 (7) బంట్లు : a2, b2, c4, d5, e4, f3, g4, h5, (8)

నలుపు : Kg7, Qa7, Ra8, Rf8, Bd7, Nc5, Ne7 - (7) బంట్లు : a4, b6, c7, d6, e5, f7, g6, h6 - (8)

1.5 చతురంగ విశ్వరంగ స్థలంలో ఆంధ్రులు

చతురంగం పేరు చెప్తే కీ॥శే॥లు డి.వెంకయ్య. ప్రప్రధమ నేషనల్ చతురంగ చాంపియను (కరస్పాండెన్స్ చెస్ చాంపియన్ ఆఫ్ ఇండియా) విజేతగా ఒక మారు, ఐదుసార్లు నేషనల్స్‌లో పాల్గొన్న ఘనత రెంటల సుబ్రమణ్యంగారికి దక్కింది. ఇతరత్రా మనకు హైదరాబాదుకు చెందిన నాజురుద్దీను ఘలీబు, మహమ్మద్ హాసను, లంక రవి, డి.వి.ప్రసాదు, తమిళనాడుకు చెందిన రాజా రవిశేఖర్‌లు మొదటి ఇద్దరు కాక తక్కిన వారంతా ఇంటర్‌నేషనల్ మాస్టరు టైటిలు సంపాదించారు. చిన్నవారిలో గుంటూరు, విజయవాడలకు చెందిన పెండ్యాల హరిక్రిష్ణ, కోనేరు హంపీలు మరువరానివారు.

కాని **ఘలీబు అఖిల** భారత చతురంగ సమాఖ్య ఎ.ఐ.సి.ఎఫ్. (ఆల్ ఇండియా చెస్ ఫెడరేషన్)కి కార్యదర్శిగా వుండి చతురంగ క్రీడకు మెక్కు



రెంటల సుబ్రమణ్యం, నేషనల్ కరెస్పాండెన్స్ చెస్ ఛాంపియన్.

సేవలనందించినవాడు. అతనికి ఫైడ్‌వారు అంతర్‌జాతీయ ఆర్బిటరు టైటిలు ప్రసాదించగా హైదరాబాద్‌లో ప్రపంచ టైటిలుకి చాలెంజ్ పోటీ జరిగింది. అందులో **ఆనంద్, గాటా** కామ్‌స్కీతో ఓడిపోయి భారతీయులను నిరాశపరిచాడు. ఘలీబు యీ సంఘీ



అంతర్జాతీయ ఆర్బిటర్ ఫిడే ఎన్.ఖలీబ్ (హైదరాబాద్)

సంస్థ జరిపిన ప్రపంచ పోటీలకు చీఫ్ ఆర్బిటర్గా వ్యవహరించారు.

ఇదిగాక ఆకాశవాణిలో ఇండియన్ బ్రాడ్కాస్టింగ్ సర్వీస్ ఐ.బి.ఎస్.లో పనిచేసి రిటైరైన శ్రీ బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమారావుకు నేషనల్,



అంతర్జాతీయ అర్బిటర్ బి.భీమారావు డైరెక్టర్, C-DOC, Hyd.

ఇంటర్నేషనల్ ఆర్బిటరు, ఇంటర్నేషనల్ బిల్వారా గ్రాండు మాష్టరు చాంపియనుషిప్పు, ఢిల్లీలో డిప్యూటి చీఫ్ ఆర్బిటరుగా, సెంటర్ ఫర్ డెవలెప్మెంట్ ఆఫ్ చెస్ C-DOC అని పిలువబడే సంస్థకు డైరక్టరు-చీఫ్ కోచ్గా, అహమ్మదాబాదు నేషనల్ 'ఎ','బి'లకు చీఫ్ ఆర్బిటర్గా వ్యవహరించి పలు పత్రికలు, వార పత్రికలలో రచయితగా చెలామణి అయి హైదరాబాదులో C-DOC సంస్థ 2000 మిల్లీనియమ్ షీల్డ్కు జంటనగరాలలో పాఠశాలలో ఉచితంగా కోచింగు ఇచ్చి చతురంగ క్రీడకు ఎక్కువ ప్రోత్సాహాన్ని ఇచ్చిన ఉత్తమ పాఠశాలకు షీల్డ్ బహుకరించారు. ఈయనకు మ్యాన్ ఆఫ్ ది ఇయర్ 1999, అమెరికాకు చెందిన American Biographical Institute సంస్థవారి Man of the Year Award, 2000 Millenium Medal of Honour **కూడ** బహుకరించి లైయన్ ఇంటర్నేషనల్, హైదరాబాదు వారు సత్కరించి చతురంగం క్రీడకు గుర్తింపు తెచ్చిన వ్యక్తి.

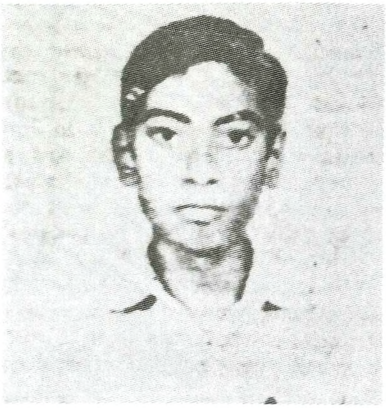
అంతర్జాతీయ ఆర్బిటర్స్ ఇతరులు : కీ॥శే॥ శివప్రసాదు, జి.ఎన్.ఎం.రాజు, విజయవాడ., కె.డి.బాలకృష్ణ, విశాఖ., పద్మారావు, ఎల్.ఎం.డి.నాయుడు, హైదరాబాదు.

ఏషియాలలోనేగాక ప్రపంచ యు10, యు12, యు18, పిల్లల భాగాలలో ప్రపంచ చాంపియన్ అయి మన ఆంధ్ర రాష్ట్రానికేగాక యావత్భారతానికి వన్నె తెచ్చిన చిన్నారులు. హరిక్రిష్ణ గ్రాండ్ మాష్టరు

కాగా, హంపి ఆడవారిలోనే గాక, మొగవారిలోకూడ గ్రాండ్ మాస్టర్ టైటిలు కైవసం చేసుకోడానికి ఇంకో కొద్ది క్షణాలే.

కి॥శే॥ శ్రీ రెంటల సుబ్రమణ్యం, ఆనాడే స్విస్ పద్ధతి నచ్చక నాక్అవుట్ సిస్టమ్ ప్రవేశపెట్టమని చతురంగ సంస్థలకు విన్నవించుకున్న వ్యక్తి. అదే అతని ప్రాతిపదిక యీనాడు ప్రపంచ చతురంగ సంస్థలవారు ప్రపంచ టైటిలు పోటీలకు నాక్అవుట్ సిస్టమ్‌ను ఒక రకంగా ప్రవేశపెట్టారు. మనం గ్రహించేదేమంటే ఆంధ్రులలో దూరదృష్టికి లోపంలేదు. కాని బయటవారు ఎస్ అంటేనే అది ఒప్పుకుంటాం. రవీంద్రనాధ్ టాగూరు, రామానుజం లాంటివారిని బ్రిటీష్‌వారు బయటకు తీయడంవల్లె మనం వారిని గుర్తించగలిగాం. మన మట్టిలో ఎన్నో మాణిక్యాలున్నాయి.

ఇండియానుండి అంటే ఆంధ్రానుండి కేషవానంద కృష్ణ యు14 నేషనల్ చాంపియను అయి అమెరికా వెళ్ళడానికి ఢిల్లీ దర్బారు వెనకంజ వేయగా శ్రీ భీమారావు అతనికి ధనంకూర్చి పోర్టోరోకి చేరడానికి అన్ని సదుపాయాలు చేసి ఢిల్లీకి పంపేరు. ఇంకొక విషయంలో లేటు శ్రీ జి.శ్రీనివాసరావు రష్యాలో టిబ్లిసీ హై స్పోర్ట్స్ స్కూల్, జార్జియా రాష్ట్రంలో (Tiblisi) నగరంలో చతురంగంలో కోచింగుకు అన్ని సదుపాయాలు చేసి పంపడం వీరిద్దరికి చతురంగ సంస్థలు సహాయం అందనీయకపోవడం విచారకరం. చతురంగ చరిత్రలో



లేటు జి. శ్రీనివాసరావు (విశాఖ)

జీర్ణమయిపోయాయి. C-DOC ద్వారా వై.ఎం.సి.ఎ. విశాఖ ద్వారా 12 సంవత్సరాలు దగ్గర దగ్గర 1500 బాలురకు శిక్షణ యిచ్చి ఎన్.కీర్తి, రవికుమార్‌లు U14, U12లలో ఆంధ్ర రాష్ట్రంలో నెం.1గా నేషనల్ ఆడి విశాఖకు పేరు తెచ్చారు. ఆ సమయంలో పదేండ్ల నికిలేష్ కుమార్, యోగానంద్ కుమార్‌లు గూడ మట్టిలోంచి మాణిక్యాలలాగ నికిలేష్‌కుమార్ C-DOC వైజాగ్ వేసిన ముద్రలో ఫలించి ఏషియన్ యు14 చాంపియన్‌గా నిలవడం కొంతమందికే తెలును. కాలంలో జీర్ణించిన సత్యాలు వెలుతురులోకి వస్తాయి. వాటికీ ఒక సమయం రావాలి. తమకు ప్రాణం పోసిన విశాఖ C-DOC ను నికిలేషుకుమార్‌గాని ఆంధ్ర రాష్ట్ర/విశాఖ చతురంగ సంస్థలు నిజాలను దాచడం సోచనీయం. అతని తల్లితండ్రులు గూడ మరువడం వారి ధౌర్భల్యం.

1.6 చతురంగం కంప్యూటర్లు - చాంపియన్లు

మొదటి 10 ఎత్తులు మాత్రమే. 169,518,829,100,544×10^15 విధాలుగా ఎత్తులు చతురంగంలో సాధ్యమని మేధావులు అంచనా వేసారు. అనుభవం తెలుపుతుంది, జాగ్రత్తగా పరిశీలిస్తే కొత్త కొత్త నరికొత్త పురోగమనం ఏదైనా ఒక క్షేత్రంలో మనకి కనబడితే దానికి రెండే రెండు కారణాలు, మార్గాలు వున్నాయని గ్రహించి అవి యుద్ధ అవసరాలకు గాని - క్రీడా పురోగతికిగాని ఉద్దేశించి ప్రేరేపణ జరిగి వుండాలి.

'Birth of Computer Software'

ఏ పనినైనా మనం నిశితంగా వర్ణించగలిగితే దానిని కంప్యూటరులో ప్రోగ్రాము చేయగలము అని క్లోడ్ షెనన్ (Claud Shannon) అనే కంప్యూటర్ ఇంజినీరు 1949-50లో సూత్రం నిర్వచించి - సైబర్‌నేటిక్స్‌లో కొత్త పోకడలు సృష్టించిన మహా మేధావికి దక్కింది ఈ అవకాశం. ఇన్‌ఫర్‌మేషన్ థియురీ నుంచి కంప్యూటర్ ప్రోగ్రామింగ్ చేయగలిగే విధానం తెలియజేసాడు. అంతే! చతురంగం ఎత్తులు కంప్యూటర్ తానే వేయగలిగే చెస్ సాఫ్ట్‌వేర్ జన్మించింది.

దేహం - ఆత్మ = మెదడు - మనస్సు

Body-Soul=Brain-Mind

'బ్రెయిన్-మెదడు' మనకు కనబడే భౌతిక కాయం అయితే 'మైండ్' మనస్సు అనండి "మెదడులోని ఆలోచన ప్రక్రియ అనండి "అది తత్వశాస్త్రం లేక (Philosophic Content)కు సంబంధించిన విషయంగా మనం గ్రహించాలి. అది మన హిందూ తత్వ శాస్త్రంలో ఇనుమడించిన భౌతిక 'కాయం' అందులో నివశించే 'ఆత్మ'గా వేదాంతంలో వర్ణనకు చేరువగా తెలుసుకోవాలి.

కొంతమంది వైజ్ఞానికులు చతురంగం ఆట తెలివైన వాళ్లు సులభంగా ఆడవచ్చని చెప్పడం జరిగింది. కాని పైన జెప్పినట్లు మొట్టమొదటి 10 ఎత్తులే 169,518,829,100,544×10^15 విధాలుగా వెయ్యవచ్చని తెలిసింది. అది బల్లమీద ఆడి 217 బిలియన్ల సంవత్సరాలు పట్టవచ్చని మేధావులు తప్పుకున్నారు. అది మనకూ వల్లకాని పని.

చతురంగం ఆడే యంత్రం - చిదంబర రహస్యం

VON KAPLAN'S CHESS MACHINE

ఇలా చతురంగంని ప్రయోగాత్మకంగా కంప్యూటర్, యంత్రాల ద్వారా ఆడాలనే కుతూహలం పట్టుదల మేధావులని కృంగ తీసింది చాలాకాలం.

కొన్నాళ్లకు అంటే రెండువందల సంవత్సరాల క్రితం వాన్ కెంప్లాన్ అనే వ్యక్తి ఒక చతురంగం యంత్రాన్ని సృష్టించినట్లు ఒక కథ ప్రచారంలో వుంది. అందరితో ఆ యంత్రం తనంతట తానే ఎత్తులు వేసి ఆటలు గెలవడం కూడా ప్రదర్శనలిచ్చేడు. ఇలాంటి యంత్రం అందరిని ఆకట్టుకొని సంభ్రమాతీతులను చేసింది. కాని అన్ని వింతలకు చివరిఘట్టం ఇలా వుంటుందని ఎవ్వరూ గ్రహించలేదు.

ఒకనాడు చతురంగం ఆట మధ్యస్థంలో ఆ యంత్రం క్రింది నుంచి చతురంగ యోధుడొకడు ''అమ్మో! అమ్మో!'' అంటూ ఆర్తనాదాలతో బయటకు వచ్చి పరారి అవడం జరిగింది. దానికి కారణం యంత్రంలో పొరబాటున ఒక పెద్ద ఎలుక దూరి క్రిందనుంచి చతురంగం పావులను నప్పుతున్న క్రీడాకారుణ్ని కలవర పరచడం, పాపం అతడు ఓర్చుకోలేక బయటకు రాగా అది చతురంగ చిదంబర రహస్యంగా వుండి పోయింది కొన్నేళ్ళవరకు.

పుట్టుక : ప్రప్రథమ ప్రోగ్రాముతో ఆడగలిగిన కంప్యూటర్

1920 సంవత్సరంలో ఎలక్ట్రో మెకానికల్ యంత్రంతో కోవిడో(Kovedo) స్పెయిన్ దేశీయుడు రిలేస్ స్విచ్చులు పొందుపరచి 50 ఎత్తులలో ఒంటిరాజును రాజు ఏనుగతో ఆటకట్టించి ప్రదర్శనలతో అందరిని విస్మయంలో ముంచెత్తాడు.

మళ్లీ 35 ఏండ్ల తరువాత ప్రొఫెసర్ వానడర్ పావెల్ (Vonder Powell) ఒక కంప్యూటరును కూర్చి దానికి సాఫ్ట్‌వేర్ ప్రోగ్రాము వ్రాసి ఒంటి రాజుని రాజు ఏనుగుతో 50 ఎత్తులలో ఆటకట్టించగలిగాడు, పైన వర్ణించిన దానినే సులభంగా ప్రదర్శించాడు.

సైబర్‌నెటీషియన్ - కంప్యూటర్ డిజైనర్‌లకు ఇద్దరికి చతురంగంలో ఒక మాష్టారు అవసరం ఎంతైనా వుందనడానికి సందేహం లేదు. చతురంగం ఆటగాడు ఎలా ఎలా కొత్త ఊహలతో కొత్త బాణిలు నిర్వచించగలడు? దానికి సమంగా జవాబులు కూడా అతడే వారికి

అర్థమైయేటట్లు సహకరించాలి.

1949-50లలో **క్లాడ్ షానన్** (Claud Shannon) అనే వైజ్ఞానికుడు తన వ్యాసాలతో ప్రపంచంలో కంప్యూటర్ గురించి వాద వివాదాలు వినిపించాడు. ఇందులో ఎక్కువమంది ఆసక్తి చూపి ప్రయోగాలతో చతురంగం కంప్యూటర్ అనే అంశం ముందుముందుకు జరిగి కొత్త పోకడలు చూసింది.

మొదట వివరించినట్లు కంప్యూటర్ మన కాయంగా 'బ్రెయిన్'గా అందులో ''మనస్సు లేక ఆలోచనా'' శక్తినిగాని మన "ఆత్మ"గా ఊహించుకుంటే హిందూ తత్వ శాస్త్రం, వేదాంతాలకు చతురంగం రూపకల్పనలతో సాన్నిధ్యం మేధావులకి తమ ఊహాకల్పనా ఆసక్తికి ఎంతో తోడ్పడం జరిగింది.

ప్రొఫెసర్ గ్రూట్ (Prof. Groot) అమ్సటర్ డాములో, వేరేచోట **కార్నగీరాండ్ గ్రూపువారూ** కలసి తమ ప్రయోగాలు వివిధ రూపాలలో వీటిని ప్రాసెస్ చేసి **డెవలప్** చేసారు. అందులో **మినిమాక్స్ ప్రాసెస్** (Minimax Process) అంతవరకు తన స్థానం నిలుపుకొని చివరికి చతురంగం ఆటలో ఒక జంతువును బలియిచ్చినపుడు తరువాత ఆటలో ఏమి జరుగనున్నదో కనుగొనలేకపోయి ఆటలో ఓడిపోవడం జరిగింది. కంప్యూటర్‌లో కలవరం పుద్భవించింది.

1961-63 సంవత్సరాలలో **యూనియన్ ఆఫ్ ఆటోమేషన్ అండ్ అడ్మినిస్ట్రేషన్ టాన్క్స్** వారు ప్రోత్సహించిన కమిటీలో గణిత శాస్త్రజ్ఞులు, కంప్యూటర్ వైజ్ఞానులు, ఎలక్ట్రానిక్ మరియు యితర రంగ శాస్త్రజ్ఞులు పాల్గొని ఆనాటి ప్రపంచ చతురంగ చాంపియను, పిదప (F.I.D.E.) ఫైడ్ ప్రపంచ చతురంగ సమాఖ్యకు అధిపతి అయిన (MAX Euwe) **మాక్స్ ఇవి** (ఆమ్సటర్ డాముకు చెందిన క్రీడాకారుడ్ని) యీ చతురంగ సమస్యలని పరీక్షించి ముందుకు పోయే మార్గదర్శకులుగా ఎంచుకున్నారు.

మనం అనుభవంలో కొత్త వైజ్ఞానం, (Inventions) జరిగాయంటే అది **యుద్ధ సమయాలు ప్రయోజనాలకోసంగాని** క్రీడలు (స్పోర్ట్స్)లో అభివృద్ధికి ప్రోత్సాహం వల్ల **కొత్త రికార్డులకోసం సరికొత్త ప్రయోజనాలు** ఆచరణలోకి **పుట్టుకురావడం చూసాము.** అలాగే కంప్యూటర్‌లు గూడ ముందుకు దూసుకుపోయాయి.

యుద్ధంలో జయం కోసం యుద్ధాలను కోరడం మనం చేయలేము? అలాగే కంప్యూటర్ నిపుణులు వారి ప్రయోగాలను పరీక్ష చేయడం ఎలాగ? అందుకై కంప్యూటర్‌లకి, కంప్యూటర్‌లకి చతురంగ పోటీలు జరిపి ప్రపంచ

టైటిలు ఇస్తామని ప్రకటించేరు. డా. **వైకేల్ బోట్వినిక్** (Michael Botwinnick) ఇంజనీరింగులో డాక్టరేటు సంపాదించిన ప్రపంచ చతురంగ చాంపియను" ఈ ప్రపంచ కంప్యూటర్ పోటీలు. కాంగ్రెస్ ఆఫ్ ది **ఇంటర్‌నేషనల్ ఫెడరేషన్ ఆఫ్ ఇన్‌ఫరమేషన్ ప్రాసెసింగ్** వారి మీటింగులయ్యే సమయంలోనే యీ పోటీలు నిర్వహించవలెనని నిర్దేశించేరు. **అది క్రీడా దృష్టిలో జరిగినా అది శాస్త్రీయ పరీక్షగా ఉద్దేశించబడింది.** అందువలన మనం చతురంగం క్రీడా? ఒక కళా? ఒక శాస్త్రమా? అనే కలవరంలో నిత్యం మెదడులో వైజ్ఞానికులు వాదించుకోవడం సహజం.

మాయా చెబుర్దనిజ్ ప్రపంచ మహిళా చాంపియను, మొగవారిలో గ్రాండ్ మాష్టర్ టైటిల్ చేజిక్కించుకొన్నది. ఆ నారీమణి చతురంగంని విస్మరిస్తూ "**చతురంగం 30 పాళ్లు క్రీడ మిగతాది ఒక కళగా ఒక శాస్త్రంగా చూడాలి అని తన అనుభవాన్ని వ్యక్త పరచింది.**

ఏమంటారు? చతురంగం ఒక క్రీడగా జన్మించి, అరవై నాలుగు కళలో పచ్చీసు పాళీ, పులిజూదం, గవ్వలాటలో **అత్యంత ఆకర్షిక శాస్త్రీయం అనుభందిత క్రీడగా ఎన్నుకొన్నారు** పెద్దలు. మానవుడు తన బుద్ధి చాతుర్యాన్ని-నహనాన్ని రెండింటిని ప్రదర్శించడానికి యింత కంటే వేరే అనువైన కళగాని క్రీడగాని శాస్త్రాన్నిగాని కలయికలో మేళకర్తగా అనుభూతిని ఆనందాన్ని అనుభవించడమేగాక చూసే వాళ్లకు గూడ తనతో పంచుకునే అవకాశం వినియోగించుకున్నాడు మానవుడు. పుస్తకంలో చదివి ఆటను నేర్చుకొనేది చతురంగం ఆటకే దక్కింది. ఇందులో శాస్త్రము నాటినాటికి అభివృద్ధి చూస్తూంది. ఫుట్‌బాల్, క్రికెట్, హాకీ మొదలైనవిగాని వేరే ఇతర ఆటలకు పుస్తకాలు శాస్త్రరూపంలో లేవు, అవసరం కూడా లేదు, పైగా అవి చేసి నేర్చుకునే ఆటలే ఆడి తెలిసికొనేవే అని తెలిసుకోవాలి.

కంప్యూటర్‌తో కంప్యూటర్ పోటీలు

తాజా వార్తల ప్రకారము కంప్యూటర్లు ఈ మానవులు ఎంతకాలం

కాస్పరోవ్ Vs కార్పోవ్



72 ఆటల చతురంగ యుద్ధం 1985లో
కార్పోవ్‌పై కాస్పరోవ్ గెలుపు

మనతో పోటీ పడగలరు. మనమే మన ఇంటిని నర్దుకుంటే మంచిదని కంప్యూటర్ల కంప్యూటర్లకే ప్రపంచ చతురంగ టైటిలు పోటీలు ప్రారంభమవడానికి ఎంతో కాలం పట్టలేదు.

1999 నాటి ఫ్రిట్జ్ (Fritz) **ఛాంపియను కంప్యూటర్** తన టైటిలును రక్షించుకునేందుకు **ఇజ్రాయిల్ ప్రోగ్రాము జూనియర్ కంప్యూటర్‌ను, జర్మనీలో పేడర్‌బోర్న్ పట్టణంలో** 9వ ప్రపంచ కంప్యూటర్ చతురంగ ఛాంపియన్‌షిప్‌ను జూన్ 17వ తారీఖున 1999లో విజయం సాధించి తక్కిన సమ ఉజ్జీలతో రంగస్థల వేదికను తను అలంకరించడం జరిగింది. ఇందులో పాల్గొన్న ముఖ్యులు.

ప్రోగ్రామర్స్ లేదా కంప్యూటర్స్

'కంప్యూటర్లు' అనడంకంటే ఇప్పుడిప్పుడే 'ప్రోగ్రామర్స్' అనే పేరుతో చలామణి అవుతున్న ప్రోగ్రామర్లు జర్మనీ నుంచి ష్రెడ్డర్ హియార్క్, రెబెల్, వర్చ్యువల్ చెస్, పెంటియమ్. నిమ్జో, ఫ్రాన్‌సిస్కో మొదలగువారిలో ఫ్రిట్జ్ 6 ముందుకు పోగా ఇప్పుడు ఫ్రిట్జ్ 8 గూడ మానవులతో తలపడడానికి సిద్ధమయినట్లు వినికిడి.

ఇది విన్నారా? 1985లో కాస్పరోవ్ - కార్పొవ్‌ల మధ్య భీకర పోరాటం సెప్టెంబర్ 1984 నుండి ఫిబ్రవరి 1985వరకు **48 ఆటలు ఆడినా ఇద్దరిలో ఒకరికి నిర్దిష్ట 6 విజయాలు దక్కలేదు**. ఇద్దరు వద్దన్నా వినకుండా ఫైడ్ అధ్యక్షుడైన ఫ్లోరెన్కో (Florenco) కంపెమ్స్ నోన్ (Compamenos) ఈపోటీని ఆపి తిరిగి మాస్కోలో 'రీప్లే' పోటీని మళ్ళీ మొదటినుంచి ఆడమన్నాడు. ఇందులో 24 ఆటలలో,



కంపేమెనోన్

విజేతకు 12.5గాని 13 పాయింట్లుగాని రావచ్చు. అదవా ఏ ఒక్కనికైనా ముందుర 6 పాయింట్లు వచ్చినా అతడే ప్రపంచ ఛాంపియను విజయం పొంది టైటిలు దక్కుతుందని నిర్ణయించడం అందులో చివరికి కాస్పరోవ్ (యిద్దరూ రష్యనులే) జార్జియా రాష్ట్రంకి చెందినవాడు గెలవడం ఒక వివాదాంశంగా నిలచింది. కాస్పరావ్ జార్జియా రాష్ట్రీయుడు, కార్పోవ్

మాస్కోకు చెందినవాడు, ఫైడ్ సంస్థకు ప్రతిష్ఠ తెచ్చేవారు, రష్యన్ దేశానికి ఆడినవాడు అవడంవల్ల తను "ముగ్గురితో పోటీ పడవలసి చివరకు గెలిచేను" అని చెప్పుకోవడం కొంత విడ్డూరం కల్గించింది.

ఖడ్గం కంటే డాలు శక్తివంతం

ఈ సంగ్రామంలో ఆడిన ఆటలను విశ్లేషించగా తెలిసిన విషయం "**ఖడ్గం కంటే డాలు శక్తివంతం**" అనే ఒక ధృక్పథం ధృడపడింది అందరిలో యీనాటి చతురంగ మేధావులకు. కాపాబ్లాంకా, లాస్కర్ వంటి ఆనాటి చతురంగ చాంపియన్లు ముందుకు దూకి ప్రారంభ సూత్రాలను ప్రక్కకుపెట్టి మధ్య దశకు వేగంగా చేరి చివరిదశ మీద కన్ను వుంచేవారు. ఈనాటి చతురంగ వీరులు ప్రయత్నాలకు చాలా వివత్కారం దక్కడంకంటే వేరే తావులేదు. బతికివుంటే బచ్చలాకు తినవచ్చు అని ఆటను ఓపికతో ఆడి చివరకు ఎలాగైన సమం చేసుకోవడమే మేలు అంటారు. ఇంగ్లీషులో దీన్ని Descretion is the better part of valour.

మొట్టమొదట 'ఫాయనీర్' (రష్యా) తన తెలివితేటలు బల నిరూపణలో, అమెరికావారి "4.6 ప్రోగ్రాము"కు సైబర్ 176 **తోడ్పడగా అది ఆలోచనలో వేగంచూపి** ఆలోచనా సమయాన్ని బాగా తగ్గించగలిగింది. ఇలా కంప్యూటర్ చతురంగం చాలా ముందుకు వేసింది. ఇప్పుడు 13 నుంచి 18వ మెట్టుకు తగిన ఎత్తులు వేయడం నేర్చుకున్నాయి.

ఇలా మానవుడు చతురంగ కళాకారులు యీ కంప్యూటర్ యంత్రాల మాయాజాలంలో పడి మెదడు తమ స్వంత బుద్ధి చాతుర్యాన్ని ఎలా వినియోగించుకోవాలో కొన్నాళ్ళకు మరచి ఈ పులులు, మొసళ్లకు వంగి వినాశం తెచ్చుకునే సమయం దగ్గరలో వుందని మానవుడు జాగ్రత్త వడితే చాలు. ఏమంటారు?

కాస్పరోవ్ డీప్ బ్లూతో, ఆనంద్ ఫ్రిట్జ్‌తో **ఈ ప్రపంచ చాంపియన్లు** చతురంగ **కంప్యూటర్‌లతో ఓడిపోవడం జరిగింది.**

Imitation Vs Originality

కాని ఒక నిజం మనకు తెలుస్తుంది. ఏ వస్తువుకైనా **ఇమిటేషను తయారు చేస్తే అది ఒరిజినలుకు తక్కువ స్థాయిలోనే వుంటుంది'.** ఎందుకంటే దాని తయారుకు కళాకారుడు **99.5వంతు** వరకు **తన మెదడును వుపయోగిస్తారు.** పూర్తిగా కష్టం. 0.5 మిగిలినది తనకు స్వంతంగా మిగిలి తను ఎప్పుడూ ఇమిటేషనుకంటే మళ్లీ ఎక్కువగా తయారు చేయడానికి మళ్లీ మళ్లీ ప్రయత్నిస్తాడు.

పులి పిల్లికథ

అదే కాదు మనకు ఒక కథ తెలును. అందులో ఒక పులి, పిల్లి

స్నేహితులై ఒకరికొకరు వారి విద్యలను నేర్పడం జరుగుతుంది. చివరికి పులి అమిత సంతోషంతో గర్జించి పిల్లిని భయపెట్టడం వెంటనే పిల్లి చెట్టు ఎక్కడం జరుగగా పులి అడిగింది పిల్లిని "మిత్రమా" నిన్ను అంతా నమ్మేను చెట్టు ఎక్కడం ఎందుకు నాకు నేర్పలేదు అని? దానికి పిల్లి "అది నేర్పుతే నేను బతకగలనా?" అంది.

అలాగే మొసలి, కోతి కథను గూడ మనకు తెలుసు. మొసలి చిన్న జంతువులను "ఆహార కొరత తప్పించుకోడానికి అవతలి ఒడ్డులో పళ్లతోటలకు పొంది నేను తీసికెళ్తాను అని జంతువులను అవతల ఒడ్డు తీసికొని వెళ్ళే నెపంతో తీసికెళ్లి నది మధ్యలో వాటిని నీట ముంచి భక్షించడం చేసేది. కోతి తనవంతు రాగా సగం దూరం నదిలోకి మొసలి మీద కూర్చుని ప్రయాణించింది. క్షణాలలో అస్థి పంజరాలు నీటిలో చూసి తనని గూడ అలా చంపుతుందని మొసలితో "మొసలి రాజా, ఒకమాట! వచ్చేటప్పుడు నా గుండెకాయను తెచ్చుకోవడం మరచేను వెనక్కు వెళ్లి తెచ్చుకుందాం" అనడం ఆ మొసలి ఒప్పుకొని గుండె రుచికి ఆశపడి వెనక్కి పోగా కోతి ఒడ్డుకు గెంతి తప్పించుకొంది.

ఇక చతురంగ కంప్యూటర్‌లు ఎన్నో వెలిసాయి. పోటీలలో తమ ప్రతిభతో కొత్త కొత్తవి తయారవడం మనం చూసేము. అలాగే ష్రెడ్డర్ (Shreddar) జర్మనీలో తయారయిన సాఫ్ట్‌వేర్ ప్రోగ్రాముడు స్టెఫాన్ మేయరు రూపకల్పనతో అది 9వ ప్రపంచ కంప్యూటర్ చతురంగ చాంపియనుషిప్పు గెలిచి షానోన్ ట్రోఫీని (Shannon Trophy) కైవసం చేసుకుంది. బ్రూన్ మోర్‌లాండ్ (USA) కల్పించిన ఫెరెట్ ప్రోగ్రాముడు(Ferret Programme) సరాసరి టైబ్రేక్‌లో ఓడించడం మానవ ప్రయత్నాలకు జోహార్లు అర్పించింది.

మనం బ్లైండ్ ఫోల్డ్ (Blind Fold) ఆటలను చూస్తున్నాము. అంధులుగూడ చతురంగం ఆడి పోటీలలో పాల్గొన్నారు. అయినా అంధ చతురంగం వేరు - కంప్యూటర్ చతురంగం వేరు. నక్కకు నాగలోకానికి తేడా వున్నట్లు గ్రహించవలెను.

కానీ ఈ మానవుడు - మెషీనుల మధ్య చతురంగ పోరాటం ఇలా ఎంతకాలం జరుగుతుందో చెప్పలేము. కాని ముందు జెప్పినట్లు "<u>మానవుడు కంప్యూటరును తయారుచేస్తాడు అందువల్ల మానవుడి ఆధిపత్యం ఏనాటికీ పోదు</u> - జ్ఞాపకం చేసుకోండి పులి, పిల్లి కథగాని "మొసలి కోతి గుండెకాయ" "మరవరాదు మానవుడు మెషీన్లకు! లొంగరాదు మెదడు! వదునులో ఉంచుకోరా! మెషీన్లు మనను క్షీణింపచేసే మెరుపురాళ్ళు!"- ఇది చతురంగ సూక్తి ముక్తావళిలో బంగారు అక్షరాలతో లిఖించాలి మానవుడా!

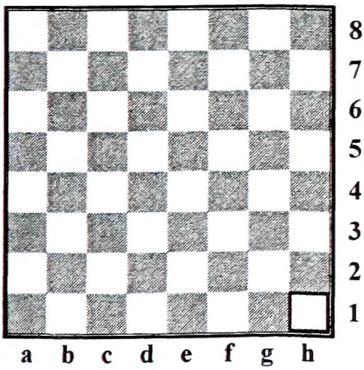
2 చతురంగ క్రీడా పరిచయం

2.0 ప్రాథమిక సూత్రాలు, నియమాలు

చతురంగం ఒక శాస్త్రము, అన్నిటికంటే చతురంగం గూర్చే ఎక్కువ పుస్తకాలు ముద్రించారు. పుస్తకాలు ఆటకి ఎంతో అవసరం. చతురంగం ఆడుతూంటే మొదట్లో ఆట తెలియని వారిక అర్థం కాదు. ఇద్దరూ మౌనంగా కూర్చుని ఏంచేస్తున్నారా? అని అనుకుంటారు! ఇందులో ఫాస్ట్ యాక్షన్ లేదు. అందుకే ఆట తెలునుకోవాలంటే ప్రత్యర్థి రాజును ఆట కట్టించాలి. అప్పుడే గెలుపు అని సులువుగా చెప్పవచ్చు. కాని అది ఎలా? అని అడిగితే సులభంగా జవాబు చెప్పలేము. 1290లో మొట్టమొదటి పుస్తకం వెలిసింది రాతపూర్వకంగా, అది రాసినవాడు జాకోబ్ సెలిసెన్.

చతురంగం ఇద్దరు ప్రత్యర్థులు ఆడే ఆట. చతురంగం బోర్డు(పలక బల్ల)ను ఇద్దరి మధ్య వుంచి బలగాలను

బల్లను సరియైన ఉంచే పద్ధతి



ఇద్దరికీ కుడివైపు మూలగది తెలుపు బొమ్మలో చూపిన విధంగా పేర్చాలి. కాని దీనికి కొన్ని నియమాలున్నాయి. మొదట చతురంగం బల్ల గురించి తెలుసుకోవాలి.

చతురంగం బల్లలో నిలువు గళ్ల వరసలు a, b, c, d, e, f, g, h వున్నాయి. వీటిని ఫైల్స్ లేదా శ్రేణులు అని అంటారు. అలాగే అంతస్థులు లేదా అడ్డుగళ్ల వరుసలు వున్నాయి, వీటిని ర్యాంక్స్ అని అంటారు. మనకు దగ్గర వున్నది తెలుపు 1వ ర్యాంకులో బలగాలు అమర్చాలి. ఎదుటివైపు నలుపు (ముదరురంగు) బలగాలను అమర్చాలి 7,8వ ర్యాంకులలో.

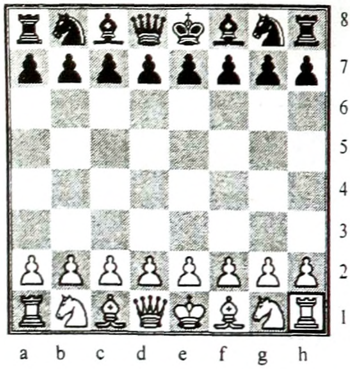
చతురంగం బల్ల 8×8 గళ్ల చతురంగం మొత్తం 32 తెలుపు, 32

నలుపు గళ్లతో అంటే 64 గళ్లు వుంటాయి. జాగ్రత్తగా పరిశీలిస్తే నలుపు, తెలుపుగళ్లు ప్రక్కప్రక్కనే వుండి చూడ ముచ్చటగా వుంటాయి.

నియమావళి1.

బోర్డు దేశీయం ఆటలో ఎలా వుంచినా అభ్యంతరం లేదు. పైగా రాజుకు ఎదురుగా రాజు మంత్రికి ఎదురుగా మంత్రి మధ్య వుంచి తెలుపు నలుపు బలగాలను వింగతాది అమర్చవచ్చు. రాజు మంత్రికి కుడివైపు వుండాలి.

బలగాల పేర్పులు



తెల్లరాణి తెల్లగడిలో

నల్లరాణి నల్లగడిలో

బోర్డు-పావుల పేర్పులు

రాణుల కలర్ మ్యాచింగ్

అంతర్జాతీయ పద్దతిలో బోర్డు పేర్చినపుడు ఇద్దరికి చివరి మూలగడి కుడివైపున తెలుపుగడి వుండేటట్లు బల్లని వుంచాలి. నల్లగడి రాకూడదు ఇద్దరికి. ఇలా తప్పుడుగా వుంచి బలగాలను పేర్చి ఆడుతే, కొన్ని ఎత్తుల తరువాత ఈ తప్పుడు విషయం వెలికి రాగా, మళ్లీ ఆట మొదటి నుంచి ఆడాలి. బోర్డు నియమావళిననుసరించి వుంచిన తరువాతే. అలాగే రాజు మంత్రులు గూడ ఒక నియమమం ప్రకారం వాటి గళ్లలోనుంచాలి. అంతర్జాతీయ పద్దతిలో మంత్రిని రాణి (క్వీన్) అనడం వాడుకలో వుంది. అదే మనం గూడ వాడటం మంచిది. క్వీన్స్ (రాణులు) ఆడువారు. ఆడవాళ్లు చీరకట్టు దగ్గర నుంచి వేషభాషలలో (రంగు పొందిక) కలర్ మ్యాచింగ్ అనుసరిస్తారు. అదే విధంగా రాణి తెల్లగడి అంటే d1 గడిలో వుంచగా రాజు e1 నల్లగడిలో వుంటాడు పాపం! అలాగే నల్లబలంలో గూడ నల్లరాణిని నల్లగడిలోనే వుంచాలి అంటే d8 ప్రక్కన e8 తెల్లగడి చూపిన విధంగా అమర్చాలి.

మనం ఇప్పుడు నేర్చుకున్నది

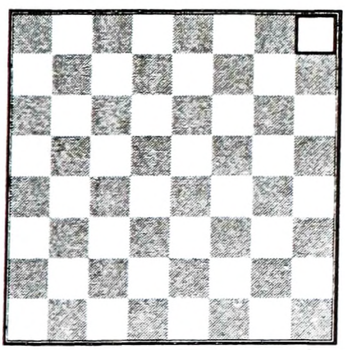
తెలుపువైపు ఎడమ నుంచి కుడివైపుకు a,b,c,d లు ఫైల్స్ బల్లలో 8 ఫైల్స్ వుండగా a1 టు a8 నిలువు గళ్ల వరసలు ఎనిమిది వున్నాయి (నలుపు తెలుపు ప్రక్కప్రక్కగా). అలాగే b1 to b8, c1 to c8, d1 to d8, e1 to e8, f1 to f8, g1

to g8, h1 to h8. బల్లలో 8 అడ్డగళ్ల వరసలు ఉన్నాయి. పైన చెప్పినవిధంగా వాటిని ర్యాంకులు (అంతస్తులు) అందాము. తెలుపువైపు నుంచి నలుపువైపుకు అంటే అడ్డగళ్లదగ్గరసలని ర్యాంకులను 1,2,3.....8గా నంబర్లు రాయాలి. మొదటి ర్యాంకులో తెల్ల జంతువులు, రెండవ ర్యాంకులో తెలుపువి బంట్లు (పావులు) 8 అమర్చాలి. అలాగే నలుపు బలగాలు 7వ రాంక్యుల్లో, నల్ల పావులు, 8వ ర్యాంకులలో జంతువులు బొమ్మలో చూపిన విధంగా వుంచాలి.

బోర్డు ఇద్దరి మధ్య ఎలా వుంచాలి?

అంటే తెలుపువైపు కుడి మూలగడి తెల్లగడి, నలుపు ఆటగాడికి గూడ తనకు

బల్లను తప్పుగా అమర్చడం



కుడి మూల నలుపు రాకూడదు



GM రుసియన్ పొనమరోవ్ (18సం॥), యుక్రేన్ 15వ ఫిడే విశ్వ చతురంగ చాంపియను

కుడివైపు మూలగడి తెల్లగడి వచ్చేటట్లు అమర్చాలి.

బల్ల తప్పుగా పెట్టి బలగాలను కరెక్టుగా పేర్చినా కొన్ని సందర్భాలలో ఆట తిరిగి మొదటి నుంచి ప్రారంభించవలసి వస్తుంది.

దేశీయ పద్ధతిలో ఇలాంటివేవి పట్టించుకోరు. బల్ల ఎలా వుంచినా రాజులు కుడివైపుగా ఎదురెదురుగా వుండాలి.

బలగాలు, వాటి పేర్లు, విలువలు, పేర్పులు,నడకలు

ముఖ్యంగా చతురంగం ఆటని అంతర్జాతీయ పద్ధతిని శాస్త్రీయ పద్ధతిలో నిర్వచించారు. ఆట ఆడటానికి



Symbol	No.	Value	Max. Squares. Controlled.
king (K)	1	Priceless	8
Queen(Q)	1	9	27
Knight(N)	2	3	8 can jump
Bishop(B)	2	3+	13
Rook (R)	2	5	14
Pawn (P)	8	1 each	2(only front)

ముందు ఇవి తెలుసుకొని మెదడులో జీర్ణించుకొన్న తరువాతే ఆటకు అర్థం తెలుస్తుంది.

ఫుట్‌బాల్ ఆట చూడగానే సులువుగా అర్థం అవుతుంది. కాలుతో తన్నుతూ ప్రత్యర్థి గోలు రాటల మధ్య నుంచి పంపితే గోలు కొట్టడమని, ఎవరు ఎక్కువ గోలులు నియమిత సమయంలో కొడితే వారు గెలిచినట్లు తెలుసుకుంటారు.

కాని చతురంగం ఆడుతూంటే మొదట్లో ఆట తెలియని వారిక అర్థం కాదు. ఇద్దరూ మౌనంగా కూర్చుని ఏంచేస్తున్నారా? అని అనుకుంటారు! ఇందులో ఫాస్ట్ యాక్షన్ లేదు. అందుకే ఆట తెలుసుకోవాలంటే ప్రత్యర్థి రాజును ఆట కట్టించాలి. అప్పుడే గెలుపు అని సులువుగా చెప్పవచ్చు. కాని అది ఎలా? అని అడిగితే సులభంగా జవాబు చెప్పలేము.

చతురంగం బలాలను పావులు జంతువు అనడం అలవాటు. తెలుపు బలగంతో ఆడిన ఆటగాడిని, తెలుపు అని, నలుపు బలగాలతో ఆడిన వారిని నలుపు అనడం వాడుకంలో వుంది. నిజం చెప్పాలంటే తెలుపు అనే బదులు లేత రంగు (లైట్ కలర్డ్ పీసెస్) అని, నలుపు బలగాలని డార్క్ కలర్డ్ పీసెస్ అంటే కొంచెం ముదరు రంగు బలగాలని నియమావళి. దీనికి కారణం నలుపు గళ్లలో నల్ల బలగాలు సమంగా కనబడవు, అలాగే తెలుపు గళ్లలో తెల్ల బలగాలు సమంగా కంటికి ఆనవు.

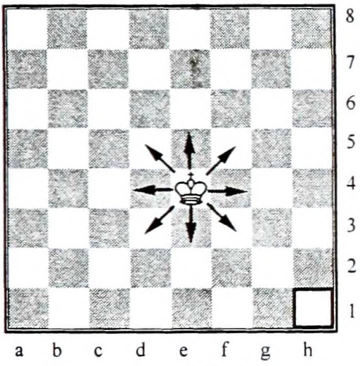
మేజర్ - మైనర్ పావులు

ఒక్కొకరికి అంటే తెలుపు ఆటగాడికి 16 (ఫిక్కలు) బలగాలు. వాటిలో 8 బంట్లు (పావులు), 8 జంతువుల (పీసెస్) వుంటాయి. ఒక రాజు, ఒక రాణి (మంత్రి) (ఇద్దరినీ జంతువలంటారు మరి! పాపం) రెండు ఏనుగులు(రూక్స్), రెండు గుర్రాలు(నైట్స్), రెండు ఒంటెలు (బిషప్పులు) వుంటాయి. ఇందులో **రాణి (క్వీన్), ఏనుగులు (రూక్)లను పెద్ద జంతువులు మేజర్ పీసెస్ అని, బిషప్స్, గుర్రాలను మైనర్ పీసెస్** అని వర్గీకరిస్తారు. వాటి (అధికారాలు) పాయింట్ల విలువలను బట్టి పాన్స్ (పదాతులు) పావులకు ఒక పాయింటే బొమ్మలో చూపిన విధంగా వాటి వర్గీకరణ, చిహ్నాలను చూడవచ్చు.

2.1 బలగాల విలువలు, నామధేయాలు

చతురంగంలో విచిత్ర సూత్రాలున్నాయి. రామునికి ఒకటే బాణం ఒకటే సీత అనడం యిక్కడ వర్తించదు. బతికి ఉండగానే బంటు విశ్వాస పాత్రుడై ప్రత్యర్థి భూమిలో చివరి ర్యాంకు చేరగలిగితే 8 మందిని రాణులుగాగాని మంత్రులనండి, లేక వేరే ఇతర జంతువులుగా పునర్జన్మనీయగలడు. అందువలన ఒక సమయంలో రాజు ఒకడే. రాజు లేనిదే రాజ్యం లేదు, కాని వున్న జంతువులు గాకుండా 8 బంట్లు 8(మంత్రులు) రాణులుగా, 8 ఏనుగులు, 8 బిషప్పులు 8 గుర్రాలుగా పునర్జన్మ వస్తుంది. అంటే వారికి ఏనుగు, రథము, అశ్వములను ఇచ్చి మంత్రికున్నవి లాంచనాలు, గూడ ఇవ్వగల ప్రమోషను రాగలదు.

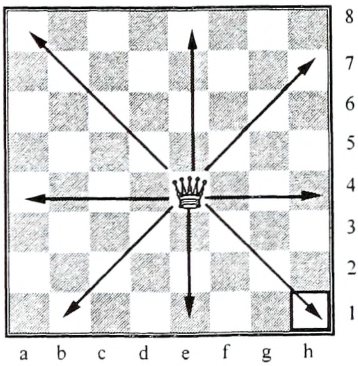
1. <u>రాజు</u> (King-K) అమూల్యమైనది. రాజులేనిదే రాజ్యం లేదు. అంటే రాజును



రాజు నడక

చంపకూడదు బంధించాలి. రాజు ఓటమికి తలవగ్గి యుద్ధమును అంతటితో అంతంచేసి, ఆటను ముగిస్తాడు. లేక సంధి చేసుకొని ఇద్దరు అజేయులుగా నిలుస్తారు. దీనినే డ్రా అని(సమం), తట్టు ఇత్యాది తెలుగు పదాలున్నాయి. వాటికి కూడ నియమాలున్నాయి. రాజు ఒక గడి మాత్రమే వెళ్లగలడు. నిలువుగా గాని అడ్డంగా గాని, కోనుగా అంటే ఐమూలగా, ముందుకు వెనకకూ.

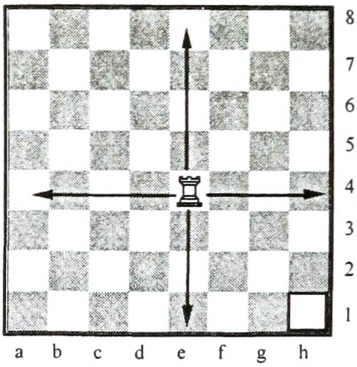
2. <u>రాణి</u> (Queen-Q) 9 పాయింట్ల విలువ. మంత్రిగూడ తమ ప్రాణాలను ఇచ్చి రాజును కాపాడే సందర్భాలు



రాణి నడక

రావచ్చు. రాణి నిలువుగాగాని, అడ్డంగాగాని, కోసు ఐమూలగాగాని ఎన్ని గడులైనా అంటే 27 గళ్లకు పోగలదు.

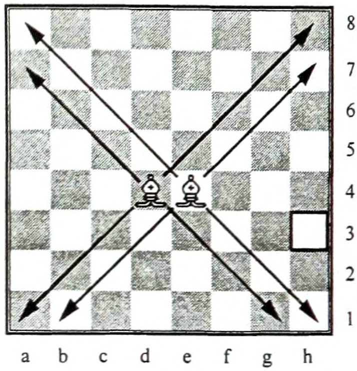
3. 2 ఏనుగులు (రూక్స్ -ఆర్) 5 పాయింట్లు విలువ. రెండు ఏనుగులు కొద్ది సందర్భాలలో రాణి (మంత్రి) కంటే



రూక్ (ఏనుగు) నడక

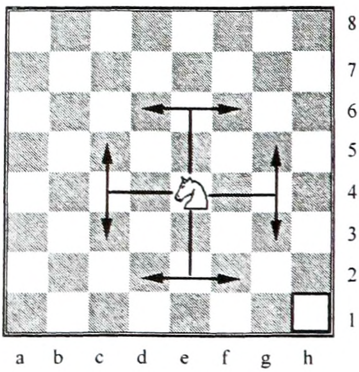
ఎక్కువ! యుద్ధ పరిస్థితిని బట్టి, రూక్ అడ్డంగా గాని, నిలువుగా గాని వెళ్ళగలదు. కాని ఐమూలగా/ కోసుగా వెళ్లలేదు. మొత్తం 14 గళ్లదాకా వెళ్లగలదు.

4. 2 బిషప్స్ (Bishop) (ఒంటే, సెగటు-B) 3+ పాయింట్లు. ఒక బిషప్ నల్లగడిలోనే తిరుగుతుంది. రెండవది తెల్లగడిలోనే కోసుగా ఐ మూలగా తిరుగుతాయి. కాని నిలువు గళ్ల వరసలోగాని అడ్డువరస గళ్లలోగాని తిరగలేవు. గుర్రంకంటె ఎక్కువ 3+ పాయింట్లు 13 గళ్లదాక వెళ్లగలవు.



బిషప్ (శెగటు) నడక

5. 2 గుర్రం (Knight) (Knights-N) 3 పాయింట్లు. ఉత్తర భారతం హిందీవాళ్లు, 1 1/2, 2 1/2 అని పిలవడం అలవాటు అంటే 1గడి నిలువుగాగాని అడ్డంగాని వెళ్లి 1గడి కోసుగా ఐ



గుర్రం (నైట్) నడక

మూలగా వెళ్లచ్చు. దీన్ని దేడ్ అని, ఇంకో విధంగా రెండుగళ్లు నిలువుగాగాని వెళ్లి ఒక గడి అడ్డంగా తిరగటం, లేక అడ్డంగా రెండుగళ్లు వెళ్లి 1 గడి నిలువుగా తిరగటం గుర్రం ప్రత్యేకత. హిందీలో అడాయి అని <u>**ఇంగ్లీష్‌లో ఎల్ షేప్‌లాగాని నడవడం గుర్రం ఒక దానికే మిగతా గళ్లమీద నుంచి బలగాల మించి ఎగురగల శక్తి వుంది.**</u> మిగతా వేటికి లేవు. జాగ్రత్తగా చూస్తే గుర్రం నల్లగడిలోంచి తెల్లగడిలోకి, తరువాత తెల్లగడిలోంచి నల్లగళ్లలోకి మారుతున్నట్లు గెంతడం చూస్తుంటాము. ఇది **బోర్డు మధ్యలో వున్నప్పుడు ఎనిమిది గళ్లకు అన్నీ వైపులకు పోగలదు.** ఒడ్డున 4 గళ్ళకు, మూలగదిలో వున్నప్పుడు 2 గళ్లకి మాత్రమే పోగలరు. మధ్య భాగంలో ఎక్కువ ఉపయోగం - అంచులలో తక్కువ. 8 గళ్లు వెళ్లగలవు.

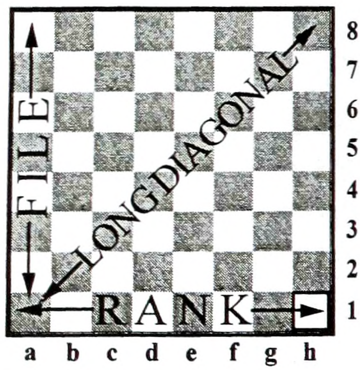
6. 8 పావులు (8 పాన్స్(పదాతులు)) పావుకు -పి, ఒకే ఒక పాయింటు. అందువల్ల ఇంగ్లీషులో "**ఆఫ్టర్ ఆల్ హీ ఇన్ ఎ పాన్**" అని వాడుకలో వుంది. **కాని అది తప్పు.** పాన్‌కి పునర్జన్మ శక్తి వున్నట్లు ఎవరికీ తెలియదు. అందుకే అలా అనడం సహజం. పావు ముందుకుపోయి 8వ రాంకు చేరితే దానికి Q,R,B,N మంత్రినిగాని, ఏనుగుగాని సెగటుగాని గుర్రంగాని ఏది మనం కోరుకుంటే ఆ పునర్జన్మ నివ్వవచ్చు. అలా ఎనిమిది పావులు 8వ ర్యాంకు చేరగలిగితే అవి 8 రాణులుగా లేక 8 బిషప్పులు లేక 8 గుర్రములు లేక 8 ఏనుగులుగా పునర్జన్మతో బల్లమీదకు తిరిగివస్తాయి. ఇవి బల్లమీద వున్న రాణి, ఇతర జంతువులు వుండగా కూడ! అలాంటి పరిస్థితులు సాధరణంగా రావు. కాని చివరకు పావు **ఏ జంతువుగా మారితే** ఆ పరిస్థితిలో **అది ఎంచుకొనే అర్హత ఆటగాడికి** వుంది. అదే మన జాతీయ ఆటలో లేదు. ఒక రాణి వుండగా ఇంకొక రాణి కాలేదు. అలాగే పావు ఏ గడి చేరితే అది ఏనుగు గడి అయితే ఏనుగు, గుర్రం అయితే గుర్రం, సెగటు అయితే సెగటుగాను మనం పావును తీసివేసి ?వ ర్యాంక్ గడిలో (వైట్) పెట్టుకొని ఆట కొనసాగిస్తాము. అలాగే నలుపు పావులు గూడ పునర్‌జన్మకు అర్హతలు ఉన్నాయి.

2.2 చతురంగం బల్లలో గళ్లు - వాటి వర్ణన
(బీజగణిత, సాంకేతిక విధానములు)

ఇంతకుముందు చెస్ బోర్డ్ బల్లలో నిలువ వరసలు a, b, c, d, e, f, g, h ఫైల్స్ 8 వున్నాయి అని, అలాగే ర్యాంకులు అంతస్తులు 1 నుండి 8 వరకు వుంటాయి అని పేర్కొనడం జరిగింది. ఇక్కడ మనం గమనించవలసింది ఒక విశేషం. గుర్తుంచుకోండి! ఈ నియమాలు తెలుపువైపు నుంచే వర్తిస్తాయి. బోర్డులో చూడండి a, b, c, d, e, f, g, hలు ఎడమవైపునుంచి కుడివైపుకు వేశాము. ఇది నలుపుకు గూడ వర్తిస్తుంది. అలాగే ర్యాంకులు 1-8 తెలుపు వైపునుంచే నలుపువైపుకు వేసాము. అందువల్ల బోర్డ్ ఎలా పేర్చాలి అనే నియమం ప్రకారం తెలుపుకు a1 మూలగడి నల్లగడి h1 తెల్లగడి కుడివైపు రావాలి. అలాగే నలుపుకు కుడివైపుగడి తెల్లది a8గాను, ఎడమవైపు h8 గాను తెలుసుకోవాలి. పైగా బొమ్మలో చూపినవిధంగా ప్రతిగడి మనం గ్రాఫ్‌లాగ (X-Y) ప్రతిగడికి ప్రత్యేక పేరు అనండి వివరం అనండి వుంది.

ఐ మూలలు (డైయాగ్నల్స్)

మనం ఫైల్స్, ర్యాంక్స్ అని తెలుసుకున్నాము అలాగే బల్లలో జాగ్రత్తగా పరిశీలిస్తే కోనుగాగాని ఐమూలగాగాని చూస్తే ఫైల్స్, ర్యాంక్స్‌లాగ (తమ తెల్ల నల్లగళ్లు ప్రక్కగా వుండటం) కాక గళ్లు రంగు మారకుండా



ర్యాంకు, ఫైల్, లాంగ్ డైయాగ్నల్

డైగ్నల్స్‌లో అన్నీ తెలుపుగాని నలుపుగాని ఒకే రంగు గళ్లు వున్నాయి. అందువల్ల a1 నుండి h8గడి దాకా వున్న ఐమూలని బ్లాక్ నల్ల పొడుగాటి లాంగ్ డైగ్నల్ అని అనడం, h1 తెల్లగడి నుండి a8

తెల్లగడివరకు వున్న తెల్ల ఐమూలని **"వైట్ లాంగ్"** డైగ్నల్ అని పిలవడం పరిపాటి! ఇంకా నిశితంగా పరిశీలిస్తే చిన్న డైగ్నల్స్ గూడా వున్నాయి.

అన్నిటికన్నా చిన్నవి b1-a2, g1-h2 అలాగే నలుపు దగ్గర a7-b8, h7-g8 చూడవచ్చు.

ఈ ఆల్‌జీబ్రిక్ (బీజగణిత) పద్ధతిలో ప్రతి గడిని నిర్వచించవచ్చు. అందువల్ల బలగాలు ఏ గడిలో వున్నాయి ఏ గడి నుంచి ఏ గడికి వెళ్లాయి అని చెప్పే మన ఎత్తులు (మూవ్స్)ని వ్రాయవచ్చు. కొన్ని ఎత్తుల తరువాత బలగాలు ఎలా మొహరించి వున్నాయి అని చూపడానికి బొమ్మలు మనకు చాలా తోడ్పడతాయి.

జాతీయ పద్ధతులు : రకరకాలుగా ముందుకు మారి ఇప్పుడు కంప్యూటర్ వాడడానికి ఉపయోగమయేటట్లు కొత్త మార్పులకు గురి అవటం మనం గ్రహించాలి.

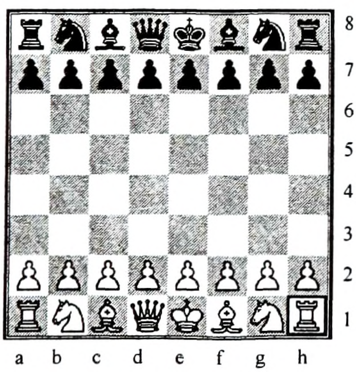
అవి నొటేషను పద్ధతులు, 1. Classical or Anglo American Descriptive Notation, 2) Algebraic Notation, a) Algebric Long Notation b) Algebric Short Notation 3) Figurine Notation 4) Computer Notation 5)Telegraphic/ Telegram Notation, 6) Correspondence Notation 7) Koch notation 8) Forsyth notation,

చతురంగం - చతురంగం ఆట ఉద్దేశం

చతురంగం బల్లలో గళ్లకు ప్రతిదానికి గ్రాఫికల్ పద్ధతిలో పేరువున్నదని మనం తెలుసుకున్నాము. బల్ల ఒక యుద్ధ భూమిగా పరిగణించినప్పుడు బలగాలు వాటి వాటి పుట్టుగళ్లలో వుంటాయి. యుద్ధ ప్రారంభంలో బలగాలను పుట్టుగళ్లనుండి ముందుకు మొహరించడం డెవలప్‌మెంట్ స్టేజ్ అంటారు.

బీజగణిత (ఆల్‌జీబ్రిక్) పద్ధతిలో బలగాలను మొదట అమర్చాలి. దీనికి ముందర ఎవరు తెల్ల బలగంతో

బలగాల పేర్పులు



తెల్లరాణి తెల్లగడిలో

నల్లరాణి నల్లగడిలో

ఆడుతారో తేల్చాలి. దానికి టాస్ తక్కిన ఆటలోలాగే వేస్తారు. టాస్ గెలిచినవారు తెల్లబలగం బోర్డు నియమావళి ప్రకారం ఉందో లేదో (అంటే కుడి చివరి గడి తెల్ల గడిగా) అమర్చి తరువాతే బలగాలను వాటి స్థానాలలో వుంచాలి. ముఖ్యంగా ఒకటవర్యాంకులో రాణి d1 కింగ్ e1 గడిలో వుంచాలి. ఏనుగులు a1, h1లలో, గుర్రాలు నైట్స్ b1, g1 గళ్లలో, సెగట్లు(ఒంటెలు) బిషప్స్ c1, f1 గళ్లలో వాటి పుట్టుక గళ్లు అనే వాటిలో వుంచి తెల్ల బంట్లను a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 అంటే ఆ జంతువల ముందు రెండవ ర్యాంకులో వుంచాలి.

అలాగే నలుపు తన బలగాలను 8వ ర్యాంకులో క్వీన్‌ను d8 రాజును e8 గడులలో, (గుర్రాలు) నైట్స్‌ను b8, g8లలోను బిషప్‌ను c8, f8 గడులలో వాటి పుట్టుగడులలో వుంచాలి. బంట్లను a7, b7, c7, d7, e7, f7, h7, h7 గళ్లలో వుంచాలి.

<u>టాస్ గెలిచిన తెలుపు (ఆటగాడు) ఆట ప్రారంభించాలి. నలుపుకాదు!!</u> తెలుపు తన ఎత్తును వేసి కాగితం స్కోర్ షీట్‌లో మొదటి ఎత్తు వ్రాసి తన క్లాక్‌ని ఆవడం వెంటనే నల్లవాని క్లాక్ స్టార్ట్ అవడం దానంతట జరుగుతాయి. టోర్నమెంట్ డైరెక్టర్/ఆర్బిటర్ తెలుపువాని గడియారం స్టార్ట్ చేసిన తరువాత తెలుపు తన మొదటి ఎత్తు వేయాలి. వేసిన తరువాత నలుపువాని క్లాక్‌ను ఆటోమేటిక్‌గా స్టార్ట్ అవడం జరుగుతుంది. నలుపు తన ఎత్తు జవాబుగా వేసి తన గడియారం ఆపడం తెలుపు గడియారం స్టార్ట్ అవడం వాటంతట అవే జరుగుతాయి.

పేకాటలాగ పాస్ అనడం అంటే "ఎత్తు వేయను" అనే అవకాశం లేదు. ఒకరి తరువాత ఒకరు ఎత్తులు వేసి ఆట పోటీని నియమిత కాలంలో అంటే గంటకు 20 ఎత్తులు చొప్పున వేయాలనే నియమం ప్రస్తుతం వుంది. చెస్ గురించి ఈ నియమాలను గురించి మున్ముందు నేర్చుకుందాము. చివరకు ఆటకట్టు అయిగాని తట్టు డ్రా అయిగాని, ఓటమిగాని నియమితకాలంలో నియమిత ఎత్తులు వేయలేక పోవడం జరగవచ్చు.

తను ఇక గెలవలేను అని తెలిస్తే ఆటలోంచి విరమించవచ్చు (రిజైన్ చేయవచ్చు). ఇద్దరు తన యుద్ధ పరిస్థితి సమంగా వుండి ఇద్దరు అజేయులు అయ్యే పరిస్థితులలో డ్రాకి (సమంకి) ఉభయులు ఒప్పంద చేసుకోవచ్చు. గెలిస్తే ఒక పాయింటు, సమం తట్టు, డ్రా అయితే అరపాయింటు ఓడినవాడికి సున్న పాయింట్లు వస్తాయి.

2.3 యుద్ధంలో చంపడం, కదలికలు

అన్నిటికంటే ముఖ్యంగా తెలునుకోవలసిన నియమాలు కొన్ని వున్నాయి. చతురంగంలో ఒక జంతువునుగాని పావునుగాని పట్టుకోవడం ముట్టుకోవం అంటే "టచ్" చేస్తే దానినే వుపయోగించి ఏ ఎత్తు అయినా వేయవచ్చు. కాదు వేసి తీరాలి. దీన్ని టచ్డ్ పీస్ అంటారు.

ముట్టిన జంతువు - టచ్డ్ పీస్

మూవ్ అంటే ఎత్తు ఎప్పుడు పూర్తి అవుతుందో తెలుసుకోవాలి. టచ్ ముట్టినంత మాత్రాన కాదు. దాన్ని పట్టుకొని ఈగడి ఆగడి అంటూ తిప్పవచ్చు. కాని ఏ గడిలో చివరికి వుంచుతావో ఉంచి నీ చేతిని ఆ జంతువునుంచి తీసి వేస్తే, అంటే చేయి వదిలేస్తే (లీవ్ ది పీస్) ఎత్తు ముగిసినట్లే. ఆ గడిలోనే వుంచాలి. టచ్డ్ పీస్ని గడిలో వేసి చేయి విడచిన తరువాత ఎత్తు ముగిసింది. మళ్లీ తప్పు చేసాను, ఇంకో గడికి మారుస్తాను అనడానికి వీలు లేదు. కాని యీ నియమానికి కొన్ని సంధర్భాలలో అవలంబించకపోవచ్చు. ఉదాహరణకు ముట్టిన జంతువు తెరవులో వుంటే అంటే దాన్ని తీస్తే రాజుకు దెబ్బ వుండవచ్చు లేదా అది ఎక్కడకు జరగడానికి గళ్లు లేవు అలాంటప్పుడు వేరే ఎత్తు వేయవచ్చు.

గడికి ఒకే జంతువు

రెండవది : ఒక వరలో రెండు కత్తులు ఇమడవు అని సినిమా డైలాగు వింటున్నాము. అలాంటిదే చతురంగంలో ఒక గడిలో రెండు జంతువులు కూర్చోలేవు. ఖాళీగా వుంటే వెళ్లవచ్చు. మన జంతువే గడిలో వుంటే గడిని ముందు ఖాళీచేసి రెండవ ఎత్తులో మన జంతువును కాళీగడిలోకి మార్చవచ్చు.

దారిలో అడ్డువుంటే !

రాణి, ఏనుగు, శగటు ఎన్ని గళ్లయినా జరుగవచ్చు. కాని దారిలో తనిదిగాని, ప్రత్యర్థినిగాని వుంటే ఆగిపోవాలి, గెంతలేడు.

చంపడం అంటే!

ఇక ఆ గడిలో మన ప్రత్యర్థి జంతువు వుంటే దాన్ని చంపాలి, అంటే ఆ గడిలోంచి తీసివేసి ఆ గడిలో మన జంతువును వుంచాలి. దీన్నే చంపడం అంటారు. అలా ఒకరినొకరు చంపుకోవచ్చు. దీన్నే ఎక్స్ఛేంజ్ అంటారు. ఇలా ఒక గడి కోసం రెండు మూడు జంతువులుగాని పావులుగాని

ఇరువైపులా చనిపోవడం జరుగుతుంది. కార్గిల్ యుద్ధంలో పర్వత శిఖరం కోసం, రెండు వైపులా బలికావడం విన్నాము.

ఎక్స్చేంజ్ అప్/డౌన్

అలాగే ఇలా బలి అయిన సంధర్భంలో మన ఏనుగు చనిపోయింది, ప్రత్యర్థికి గుర్రం చనిపోయింది అంటే మనకు 5 పాయింట్లు పోగా ప్రత్యర్థికి 3 పాయింట్లే పోతాయి. దీన్ని ఎక్స్చేంజ్ డౌన్‌గా మనకు ఎక్చేంజ్ అప్‌గా ప్రత్యర్థి పేర్కొంటారు. ఒక గుర్రం Nకి మూడు పదాతులు మనకు దొరికితే ఇద్దరికి 3 పాయింట్లే పోయనాయి. అది ఈవెన్ ఎక్స్చేంజ్ అనడం అంటే సమంగా ముగిసింది అనుకోవడం జరుగుతుంది.

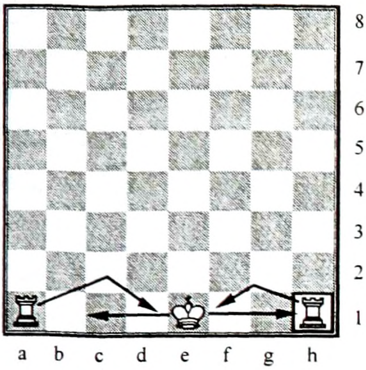
2.4 రాజుకి ప్రత్యేక నడకలు

చతురంగం ఆట ఎత్తు వేయండి అని చెప్పి మీరు ఇలా జావ్యం చేయడం చాలా అమానుషం అని కొందరు అనుకోవచ్చు. కాని అది తప్పునినరి. ఎలా అంటే పెళ్లి నంబంధం కుదుర్చుకొని పెళ్లి పీటలమీద ఇచ్చి పుచ్చుకోవడాలు, తప్పుగా అనుకోకుండా వుంటే కట్నం లాంచనాలు లాంటివి మాట్లాడుకోకుండా పెళ్లిలకు దిగితే ఏమౌతుందో అదే జరుగుతుంది.

ఆట పోటీకు ముందు నియమాలు తెలిసికో!

ఆట ప్రారంభించి బల్ల తప్పుగా పేర్చారని, రాణి తప్పుడు గడిలో వుందని గాని, బంటు రెండు గడులు గెంతుతుందా? అని ఒకరు, రాజును ప్రత్యర్థి రాజు ప్రక్క గడికి జరుపుతే తప్పా'? నాకు తెలీదే అని, బంటు 8వ ర్యాంకు చేరితే రాణియే తీసికోవాలి కాని బల్లమీద ఒక రాణి ఉండగా రెండవది ఎలా వస్తుంది. అని ఇలాంటి చిల్లి కజ్జాలు వచ్చి చొక్కాలు పట్టుకునే సందర్భాలు వున్నాయి. పై వాటికి ముందరే నియమాలు చెప్పాము.

కాని రాజుకు కొన్ని నిభందనలు వున్నాయి. తన ఎదుటి రాజుకు తనకు మధ్య ఒక గడి ఖాళీ వుంచాలి. రాజు ప్రక్క గడిలోకి పోతే ప్రత్యర్థి నీ రాజును చంవగలడు. రాజు తన దగ్గర ఐమూలగాని, నిలువుగా, ముందుకు,



కాస్లింగ్ (Castling)

క్రిందకుగాని, ఎడమ, కుడి ప్రక్కగా గాని, ఖాళీ గడికి వెళ్లాలంటే ఆగడి మీదికి ప్రత్యర్థి పగవుందా? లేదా? చూసి లేకపోతేనే వెళ్లాలి. పగవుంటే (గడిమీద ఎదుటివాడి జంతువు గురిపెట్టి వుండటం - అక్కడకు వెళ్తే చంపగలిగేలా వుంటే దాన్నే పగ అంటారు) వెళ్లగూడదు. చూడకుండా ఇద్దరు కొన్ని ఎత్తులు వేసాక అది తప్పుడు "ఇల్లీగల్" ఎత్తు అని తెలిసాక దాన్ని సరిదిద్ది రాజును వేరే గడిలోకి మార్చి మళ్లీ వేరే ఎత్తులు వేయాలి. అక్కడ నుంచి!

కాస్లింగ్ - కోటలోకి పోవడం

రాజుకు ఒక విశేషమయిన ఎత్తు

ఇందులో రాజు ఏనుగు పాల్గొంటాయి. కాని అది ఒకటే ఎత్తుగా మనం భావించాలి. రాజును కాస్లింగ్ చేయాలి అంటే కోటలోకి పంపాలి అంటే దాని విధానము ఇలా వుంటుంది. తెల్లరాజు e1 గడిలో వుండగా h1 గడిలో వున్న ఏనుగు రూక్‌తో కాస్లింగ్ చేస్తే దాన్ని **కింగ్ సైడ్ కాస్లింగ్ అనిగాని షార్ట్ క్యాస్టిలింగ్ అని గాని 0-0** సూచనతో ఎత్తు స్కోర్ షీట్‌లో రాయడం పరిపాటి. అంటే దీనికి ముందు f1 గడిలోంచి బిషప్‌ను, g1 గడిలోంచి గుర్రంను బయటకు ముందుగడులలోకి (డెవలప్) మొహరించి f1, g1 గళ్లను ఖాళీ చేయాలి. అప్పుడే కాస్లింగ్ సాధ్యం.కాస్లింగ్ చేయాలంటే రాజుని రెండుగళ్లు జరిపి g1 గడిలో వుంచి ఏనుగును రెండుగళ్లు ఎడమవైపు f1 గడిలో వుంచాలి. **కాస్లింగ్ రాజు తాలుకు ఎత్తు. ఏనుగుది కాదు!** అందుకే మొదట కాస్లింగ్ రాజునే కదపాలి.

కాస్లింగ్ - రాజుకే పరిమిత హక్కు రూక్-ఏనుగుది కాదు

రాజును ముట్టుకొని g1లో వుంచి అదే చేతితో ఏనుగును h1 గడినుంచి f1 గడిలో వుంచాలి. అలా కాకుండా మొదట ఏనుగును ముట్టుకొని f1లో వుంచి రాజును తదుపరి g1లో వుంచితే

అది తప్పు. ప్రత్యర్థి అభ్యంతరం చెప్పి కాస్లింగ్ చేయడానికి వీలులేదు. ఏనుగు మాత్రమే f1 గడిపై జరపండి రాజును మాత్రం జరపగూడదు అనవచ్చు.

ఇలా తప్పు చేసినవారికి ఆరిబిటర్ మొదటి రౌండులో వార్నింగ్ ఇచ్చి కాస్లింగ్ చేసుకోవడానికి పర్మిషన్ ఇవ్వవచ్చు. ఇంకో రౌండులో ఆ ఆటలో మళ్లీ ఇదే తప్పు చేస్తే కాస్లింగ్ చేయడానికి వీల్లేదు అని తన నిర్ణయం ఇవ్వవచ్చు. కానీ ముందరే "నేను క్యాస్లిలింగ్ చేస్తాను అని చెప్పి ఒక చేతితో కాని రెండు చేతులతోగాని రాజు, ఏనుగులను పట్టుకొని కాస్లింగ్ చేయవచ్చు.

'J-Adoube'

"బలగం పేరుస్తున్నాను"

అలాగే బల్లమీద తనదిగాని ప్రత్యర్థివిగాని జంతువులు సమంగా గళ్ల మధ్యలో కరెక్ట్‌గా లేనప్పుడుగాని జంతువులు ఏ కారణం చేతనైనా పడిపోయినప్పుడు, మనం పేర్చాలంటే ముందు ప్రత్యర్థికి "నేను పేరుస్తున్నాను" 'J-Adoube' అని ఇంగ్లీషు (French Word)లో చెప్పవచ్చు. అంటే Adjusting pieces అని ముందు వినపడేలాగ చెప్పి పిక్కలను ముట్టుకోవాలి. ఎందుకంటే కొంతమంది తప్పుడు జంతువును ముట్టుకొని తప్పు గ్రహించి దాన్ని అడ్జస్ట్ చేస్తున్నాను అని బుకాయించడం తరువాత ఫిర్యాదులకు దారి తీయడం జరుగుతుంది. ఆ ప్రత్యర్థి వున్నప్పుడే ఈ పని చేయాలి. లేనప్పుడు ఇది "టచ్ పీస్" నియమావళి క్రిందకు వచ్చి దాన్నే జరిపి ఎత్తువేయమని ప్రత్యర్థి నిర్భంధం చేయవచ్చు. లేక ఆర్బిటర్ వున్నప్పుడు చెప్పి చేయువచ్చు. మళ్లీ రాజు క్యాస్లిలింగ్ a1 గడిలోవున్న ఏనుగుతో కోట కట్టాలంటే ముందు d1లో వున్న రాణి, c1లో వున్న బిషప్, b1లో వున్న గుర్రంని ఖాళీ చేసి, రాజును e1 నుంచి రెండు గళ్లు మాత్రమే జరిపి d1 దాటి c1 గడికి జరిపి తదుపరి a1 గడిలో వున్న రూక్ ఏనుగును d1 గడికి అంటే రాజుకు అటు ప్రక్కగా వుంచాలి. **దీన్ని క్వీన్‌సైడ్ కాస్లింగ్ అని, లేకా లాంగ్ క్యాస్లింగ్ అని సింబల్ 0-0-0 మూడు సున్నాలతో సూచిస్తారు.** షార్ట్ కాస్లింగ్ 0-0గా రాయాలి. అంటే రాజుకు షార్ట్ క్యాసిల్, లాంగ్ క్యాసిల్ చేసే అధికారం వుంది. దానికి కూడ కొన్ని అభ్యంతరాలు వున్నాయి.

దేశీయ ఆటలో రాజును ప్రత్యర్థి ఒక మారు చంపుతాను అని బెదిరిస్తే కోటగట్టడం ఇక మీద వీలుపడదు. అంతర్జాతీయ విధానంలో రాజును

భయపెట్టినప్పుడు అడ్డువేసుకోవచ్చు, రక్షించుకోవచ్చు. తరువాత కోటలో పోవచ్చు. ఎన్ని మాట్లు భయపెట్టిన పరువాలేదు.

కాని రాజు కోట కట్టడానికి ఇంకా కొన్ని నిబంధనలున్నాయి.

1. చంపుతాను అని బెదిరించినపుడు ప్రత్యర్థి సెగటో మంత్రో, రాజుమీది ఎత్తువేసి రాజు! అంటే రాజు ఇంకో గడి తప్పుకోవాలి లేక ఇంకో తన జంతువునుగాని బంటునుగాని అడ్డువేసుకోవచ్చు. **కాని గుర్రంతో రాజు అని బెదిరిస్తే రాజునే జరపాలి.** ఈ సమయంలో అంటే బెదిరించిన సంధర్భంలో అంటే **అటాక్‌లో వున్నప్పుడు రాజు కాస్లింగ్ చేయడానికి వీలు లేదు.**

ఇక రెండవది రాజుకు ఏనుగులకు మధ్య వున్న f1, g1లు (షార్ట్ కాస్లింగ్‌కి) d1, c1 గళ్లు (లాంగ్ కాస్లింగ్) ప్రత్యర్థి పగలో వున్నప్పుడు, ఎటు పగవుంటే ఆ వైపు కాస్లింగ్ చేయలేడు. **ఎందుకంటే రాజు ఆ గళ్లను దాటి వెళ్లాలి. ఆ సమయంలో పగవాడు రాజును చంపే అవకాశం ఉందిగనుక.**

ఇక మూడవది ఏనుగు h1లోగాని a1లో వున్నదిగాని తన పుట్టు గడిలోంచి ఇంకో గడికి వెళ్లి మళ్లీ తిరిగి వచ్చి వుంటే ఆ వైపు ఏనుగుతో రాజు కాస్లింగ్ చేయలేడు.

ఇక నాల్గవది రాజు ఒకమారు తన పుట్టుక గడి e1 నుంచి ఇంకో వేరేగడికి వెళ్లి మళ్లీ ఒకసారి పట్టుగడిలోకి వస్తే తను షార్ట్‌గాని లాంగ్ కాస్లింగ్‌గాని అంటే **రెండువైపులా కోటలోనికి వెళ్లే హక్కు, అవకాశం తనకు పోతుంది. అంతర్‌జాతీయం, జాతీయం విధానాలలో ఇది చాలా గొప్ప విషయం, జాతీయ విధానంలో కోట గట్టడానికి రాజుకు ఒకే ఒకమారు** గుర్రం లాగ గెంతువేసే శక్తిని **అవకాశాన్ని ఇచ్చేరు.** ఒక మారు ప్రత్యర్థి రాజు! అని బెదిరిస్తే రాజు! అంటే చాలు, గుర్రవు గెంతువేసే అధికారాన్ని కోల్పోవడం జరుగుతుంది. దేశీయ విధానంలోగూడ గుర్రం సెగట్లను ముందుకు జరిపి ఈ కోట గట్టడం జరుగుతుంది. కాని దీనికి రాజు రెండు ఎత్తులు ఎక్కువ వేయాలి అంతర్ జాతీయ క్యాస్టిలింగ్ పద్ధతిలో కాకుండా ఇది ఇక ముందు శాస్త్రీయ వర్ణణాత్మక పద్ధతి లేక డిస్క్రిప్టివ్ అవగాహనకు వచ్చినప్పుడు చూద్దాము.

2.5 నొటేషన్లు, సాంకేతిక రచనా పద్ధతులు

FIDE - Federation International Des ECHECS అంటే వరల్డ్ చెస్ ఫెడరేషన్ వారు క్రీడాకారులు, చదరంగం క్రీడ అంతర్ జాతీయ పద్ధతిలో బీజగణిత సాంకేతిక రూపంలో (ఆల్జీబ్రిక్ సిస్టమ్‌లో) తమ ఎత్తులను స్కోర్ షీట్‌లో వ్రాయాలి. నియామావళి పుస్తకం (రూల్స్ బుక్) గూడ ఆ పద్ధతిలోనే ఉండాలని 1981 చెస్ ఇంటర్‌నేషనల్ కాంగ్రెస్‌లో అంగీకారానికి వచ్చి క్రింది విధంగా సూచించారు.

ఇకముందు బలగాలు వాటి నామధేయాలు, నడకలు, విలువలు బీజగణిత రూపంలో (బోర్డు) చదరంగం బల్ల గురించి శ్రేణులు (ఫైల్స్) పంక్తులు (అడ్డు వరసలు) ర్యాంక్స్. ఇంటర్‌నేషనల్ సిస్టమ్ అంతర్‌జాతీయ పద్ధతిలో నడుపే ఉద్దేశంతో వివరించడం జరిగింది.



Dr. B.R.L. Row Phd
C-DOC Technical Advisor

1981 చెస్ ఇంటర్‌నేషనల్ కాంగ్రెస్‌లో అంగీకారానికి వచ్చి క్రింది విధంగా సూచించారు.

1. **బీజగణిత పద్ధతి** జనవరి 1న,. 1981నుంచి ఆచరణలోకి రావలని. వచ్చింది గూడా.

2. **బలగం పేరు మొదటి అక్షరం** - ఆదేశంలో బలగం పేరు వాడకలో వున్న దాన్ని అనుసరించి. ఉదా॥ F=Fou ఇది ఫ్రెంచ్ భాషలో సెగటు (బిషప్)పేరు. L=Loper ఇది డచ్ బాషలో సెగటు (బిషప్) పేరు. ప్రింట్‌లో, ముద్రలో ఆ జంతువు బొమ్మనే వేస్తారు.

3. క్రింది విధంగా జంతువులు బంట్లకు ఆంగ్ల భాషలోని పేర్ల మొదటి అక్షరాన్నే వాడాలి. రాజు K= King, Q=Queen, R=Rook, B=Bishop, N=kNight (KNIGHT లో K మొదటి అక్షరం K అయినా) గుర్రం కి N వాడడం అందరికి ఆమోద యోగ్యమయింది.

4. బంట్లు (పావులు) వాటి మొదటి అక్షరం P=Pawn బంటు మాత్రం రాయకుండా వుడటం వల్ల అది బంటుకు సంబంధిత ఎత్తు అని

తెలుస్తుంది. అంటే e4, d4, h5 అంటే బంటును నిలువుగళ్ళ ఆ గడిలోకి పంపేమని సూచన.

5. 8 శ్రేణులు, ఫైల్స్, నిలువు గళ్ల వరసలు తెలుపు క్రీడాకారుని ఎడమ నుండి కుడికి a నుండి hవరకు **చిన్న అక్షరాలతో సూచింపబడినవి.**

6) 8 పంక్తులు (అడ్డు వరుసలుగాని అంతస్తులు గాని) ర్యాంక్స్ **తెలుపు ఆటగాడికి క్రింద నుండి మీదికి** 1,2,3,4,5,6,7,8 సంఖ్యలు ఇవ్వడం జరిగింది. (అలాగే **ఇవి నలుపుకు మీద నుండి క్రిందికి వర్తిస్తాయి**). అందువల్ల తెలుపు బలగాలు జంతువులు 1వ పంక్తిలో బంట్లు రెండవ పంక్తిలోను నలుపు బలగాలు జంతువులు 8వ పంక్తిలోను, బంట్లు 7వ పంక్తి ర్యాంక్స్‌లోను అమర్చడం సూచించారు.

7) పై 6వ సూచన ప్రకారము చతురంగం బల్లలో వున్న 64 గళ్లలను ప్రతిగడిని ఒక పేరుతో సూచించడం అక్షరం సంఖ్యల ప్రత్యేక మిళాయింపుతో వర్ణించడం లేక నామధేయం ఇవ్వడం జరిగింది. బొమ్మలో చూపిన విధంగా ఉదా: నాలుగుమూల గడులు తెలుపు a1, h1 నలుపు a8, h8 ఇత్యాది.

8) ఎత్తులు ఎలా వ్రాయడం?

ప్రతి ఎత్తు ఇలా వ్రాయాలి ఎ) జంతువు మొదటి అక్షరం పెదప (బి) ఏ గడిలోకి వెళ్లిందో ఆ గడి పేరు. ఉదా॥ Qe3, Nf3, Rd1 జంతువులకు బంట్లు మాత్రము e4, d5, h4 అంటే ఏ గడిలోకి వెళ్లిందో సూచించాలి.

పాత పద్ధతిలో జంతువుల ఎత్తులు Q-e3, dash hyphen Qకి e3కి మధ్యన వ్రాసేవారు. ఇప్పుడు అది అనవసరం అని ఆచరణలోంచి తీసివేయడం జరిగింది.

9) జంతువు ఇంకో జంతువును చంపిన తరుణంలో గుణకారం ×ని (ఎ) జంతువు సింబల్ అక్షర సూచనకు (బి) ఏ గడిలోకి చంపే జంతువు వెళ్తుందో ఆ గడి నామాలకి మధ్య గుణాకార × సూచన సూచించాలి. అంటే Bxe5, Nxf3, Rxd2 ఇత్యాది. అలాగే బంట్లు ఇంకో బంటును గాని జంతువునుగాని చంపినపుడు మాత్రం ఏ గడిలోంచి వెళ్లిందో, ఏ గడికి వచ్చిందో (చంపడంలో) రెండు గళ్ల మధ్యన గుణకార సూచన × వ్రాయాలి.

బంట్లకు ఒక ప్రత్యేక హక్కు వున్నది. దాని "en passant" (Rule) యుద్ధంలో చంపుడు అనే పదాన్ని - ఎన్ పాసెంట్ వాడుకులోవుంది. దీని గురించి ముందు ముందు తెలుసుకుందాం.

10. ఒకే గడిలోకి రెండు గుర్రాలు, రెండు ఏనుగులుగాని ఇతర జంతువులు వేరు వేరు గళ్లలోనికి రావడానికి ఆటలో అవకాశం ఉంది. అంటే d2 గడిలో వున్న గుర్రం, g1లో వున్న గుర్రం, f3 గడిలోకి రావచ్చు. పై చెప్పిన ప్రకారము Nf3 అని వ్రాస్తే ఏ గుర్రం ఆ గడికి f3 వచ్చిందో తెలియదు. అందుకు రెండు పద్ధతులు ఆచరణలో వున్నాయి.

ఎ) d2 గడిలో వున్న గుర్రంని N(d2). f3 గడికి వస్తే దాన్ని N(d2) f3 అని g1 గడిలోంచి వస్తే Ng1f3 అనిగాని వ్రాయాలి.

బి) ర్యాంక్‌నుపయోగించి అంటే రెండో పంక్తి ర్యాంక్‌లలో వున్న గుర్రాని N(2) అని ఒకటవ పంక్తిలో వున్న గుర్రం - N(1) అని వ్రాయాలి. అలాగే చంపడం గూడ రెండింటి మధ్య (×) గుణాకార సూచన వుంచాలి. ఇలా N2xf3 (Nd2 x f3) లేక N(1)Xf3 (Ng1xf3) అనిగాని వ్రాయాలి. అంటే ఫైల్ శ్రేణితో నామకరణాల, ఏ శ్రేణిలో వున్నదో చెప్పడంవల్ల ఆ జంతువును కదలించినట్లు తెలుసుకుంటారు.

11) అలాగే బంటు ఇంకో జంతువును చంపినవుడు పై చెప్పిన విధంగా వంక్తిగాని శ్రేణిగాని ఏ బంటుతో చంపుతున్నామో సూచించాలి. గుణాకార సూచన వుపయోగించి అంటే c4 శ్రేణిలో వున్న బంటు d5లో పావును చంపితే cxd5 అని లేక e4లో వున్న తెలుపు బంటు d5లో వున్న నల్లబంటును చంపితే exd5 అని ఎత్తును వ్రాయాలి.

12) ముఖ్య ఇతర సూచనలు

1) 0-0-0 లాంగ్ క్యాస్లింగ్ రాజు a1 లోగాని h8లో వున్న రూక్(ఏనుగు)తో కోట కట్టడం.

2) 0-0 షార్ట్ క్యాస్లింగ్ రాజు h1లోగాని h8లో వున్న రూక్‌తో కోటగట్టడం.

3) × గుణకారం అంటే చంపడం

4) + - చెక్ 'రాజు' అని బెదరించడం.

5) ++ చెక్ మేట్ రాజు ఆటకట్టు అని

6) 1-0 తెలుపు గెలిచినట్లు

7) 0-1 నలుపు గెలిచినట్లు

8) 1/2 - 1/2 డ్రా, సమం

9) ఇ.పి. - 'ఎన్ ప్యాసనట్' పయనంలో చంపుడు (బంట్లకే పరిమితం)

10) ? బ్యాడ్ మూవ్ ?? మరీ చెత్త ఎత్తు

11) ! గుడ్ మూవ్ !! చాలా మంచి ఎత్తు

12)!? గమనార్హ మయిన ఎత్తు ! పరిణామం ఎలా వుంటుందో మరి చెప్పలేం.

ఆల్జీబ్రిక్ సిస్టమ్ :- లాంగ్ ఫాంమ్ (పూర్తి) ధీర్గ పద్ధతి.

బీజగణిత వద్ధతిలో కొందరు : క్యాస్పరోవ్/కార్పోవ్ లాంటి ప్రపంచ చాంపియనులు ధీర్ఘ పద్ధతిలో ఎత్తులను వ్రాయడం ఇంకా మానలేదు. ధీర్ఘ పద్ధతిలో 1) మొదట జంతువు మొదటి అక్షరం (కింగ్) 2) ఏ గడిలో వుందో తరువాత 3) ఏ గడికి చేరిందో, ఆ గడి పేరు కాని బంట్లకి మాత్రం మొదటి అక్షరం వ్రాయనక్కరలేదు. అందువల్ల అంటే పేరులేనందువల్ల అది బంటుతో వేసిన ఎత్తు అని అర్థం చేసి కొంటాము.

ఏ గడి నుండి బయలుదేరి ఏ గడికి చేరుకుందో ఆ రెండిటి మధ్య డేష్ (నుండి (టు)) వ్రాయడం అలవాటు.

ఇలా **Qd4 - e5, Rh1-h4**

బంట్లు ఎత్తు **d2-d4, e4-e5**

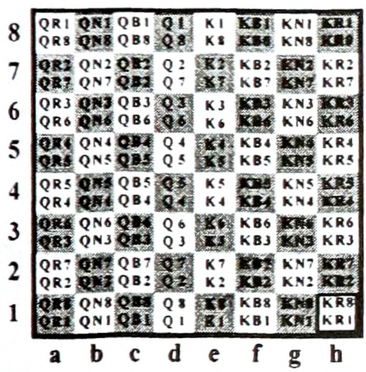
జంతువుతోగాని, బంటుతోగాని ప్రత్యర్థిని చంపితే (క్యాప్చర్) పైన చెప్పిన Hyphen డేష్ బదులు × గుణాకార సూచనను ఉపయోగించడం ఆచరణలో వుంది. Bd4xe5, Ng1xf3 Ra1xd1, e4xe5 ఎత్తులు ఎలా వ్రాస్తామో ఒక నమూనా ఆట చూడండి.

దీర్ఘ పద్ధతి :- 1.d2-d4 Ng8-f6, 2.c2-c4 e7e6, 3.Nb1-c3 Bf8-b4.

షార్ట్ పద్ధతి :- 1.d4 Nf6, 2.c4 e6, 3.Nc3 Bb4

సూచన : ముందు చెప్పినట్లు 1981 జనవరి1వ తేదీనుండి షార్ట్ ఫాంమ్ క్లుప్త పద్ధతి అమల్లోకి వచ్చింది. తక్కినవన్నీ వర్తించవు. కొందరు ×కు బదులు డాట్ కోలన్ (:) వాడుతూవుండేవారు, చంపుడు చేసినపుడు.

2.6 వర్ణణాత్మక పద్ధతి



వర్ణణాత్మక పద్ధతి

మన దేశంలో పుట్టి పరదేశాలకు పోయి క్రీడ తిరిగి వచ్చింది. పలు మార్పులతో రానురాను ఎన్నో మెరుగులతో - ఈనాడు కంప్యూటర్లు డెస్క్ టాప్ ప్రింటింగ్ & పబ్లిషింగ్ పద్ధతులతో వాటికి అనుగుణంగా వృద్ధిచెంది కొత్త పద్ధతులతో పుస్తకాలు బీజగణిత పద్ధతిలో ముద్రణకు వచ్చాయి.

పాత పుస్తకాలన్నీ బీజగణిత పద్ధతిలో లేవు. ఎత్తులను వర్ణణాత్మక పద్ధతిలో వ్రాయడం ఆ పద్ధతిలోనే ఆట కొన్ని వందల సంవత్సరాల నుండి తెలిసినంతవరకు ముద్రణ రూపంలోగాని ఆచరణ విధానంలోగాని మనకు ప్రపంచ మంతటా యీ పురాతన పద్ధతిలోనే వున్నాయి. అంటే మన పూర్వ చరిత్ర, కవిత్వాలు, సంస్కృత భాషలో వుండి తెలుగులో వెలుగులోకి వచ్చినట్లు.

ఆ పుస్తకాలు ఇప్పుడు అందరి ఇళ్లలో వుండవచ్చు. తిరిగి ఇక మళ్లీ ముద్రణలోకి రావు. వర్ణణాత్మక పద్ధతిలో ఉద్దండులు ఆటలు, విశ్లేషణలు

ఇత్యాదుల అమూల్య సమాచారం ఆ పుస్తకాలలో దాగి వున్నాయి. బీజగణిత పద్ధతిలో మనం ఈ ఆటని నేర్పుతున్నాముగాని వర్ణణాత్మక పద్ధతి గూడా తెలిస్తేనే చతురంగం పూర్వాపరాలుగాని ప్రయోగాత్మక విషయాలు ఆనాటివి మనకు తెలియవు. ఇప్పుడిప్పుడే బీజగణిత పద్ధతిలో ఆ పుస్తకాలను మళ్లీ ముద్రించే ప్రయత్నం జరుగుతుంది.

అందువలన వర్ణణాత్మక (డిస్క్రిప్టివ్ నొటేషన్)ను మనం తెలుసుకోవడం సమంజసం. అవసరం గూడా.

'తెలుగురాని సంస్కృతం తెన్నే మెరుగున్' అని ఒక సామెత! అలాగే **వర్ణణాత్మకంగా చతురంగ పద్ధతి తెలియనివాడు అంత రాణించలేడు.**

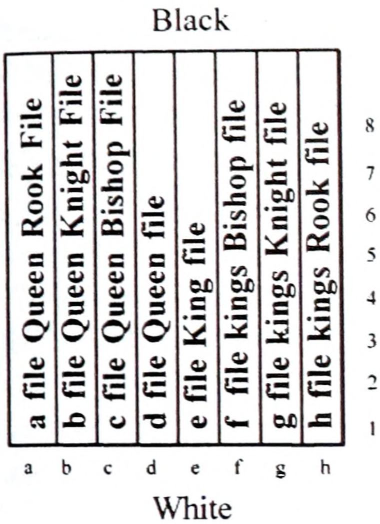
వర్ణణాత్మక పద్ధతి, డిస్క్రిప్టివ్ నొటేషన్ (ఆంగ్లో అమెరికన్)

1) ప్రతి జంతువు, బంటు పాన్‌ను తమ మొదటి అక్షరంతో అంటే కింగ్ - K రూక్-R బిషప్-B, నైట్-N (ఇదొక్కటే వేరు) క్వీన్ Q మనం తెలుగులో రాజు రా అని మంత్రి(క్వీన్) మ అని గుర్రం అని వ్రాసి వాడుకలో తెలుగులో వ్రాయాలనే నిబంధనకు కట్టుబడి వేస్తే అలాంటి పుస్తకాలు చతురంగం మీదలేవు. అందువల్ల ఇంగ్లీషు పేర్లనే వాడుతున్నాము. ఇలా వ్రాసిన పుసకాలు మళ్లీ తిరిగి ముద్రితకు రాలేదు, రాలేవు గూడ! కంప్యూటర్ వచ్చాక అన్నీ దేశాల ప్రజలు ఆంగ్ల నేర్చుకోవడానికి ముందుకు వస్తున్న సమయం ఈ 21వ శతాబ్దము ప్రత్యేకత!!

2) బోర్డు బల్లను రెండు భాగాలుగా విభజింప బడుతాయి. బల్లను పద్ధతి ప్రకారము ఇద్దరి మధ్య వుంచిన తరువాత అంటే కుడివైపు ఇద్దరికి తెల్లగడి రావాలి. తెలుపు క్వీన్, ఎడమవైపు తెల్లగడిలో King (రాజు) K కుడివెపు నల్లగళ్ల మధ్యన పెర్చడం గమనించారు. అందువల్ల ఎడమవైపుభాగం Q సైడ్, Q వైపు అని కుడి సహం K వైపు అని వాడుకలో వుంది. అంటే వారి వారి వ్యవహారిక హద్దులుగాని, భాద్యతలుగాని అనండి. ప్రాంతాలు ఆవరణలు అనండె. వాడుకుందాం.

జంతువులకు తెలువుగాని నలుపుగాని ఎడమవైపు మొదటి గదిలో R ఏనుగు, N గుర్రం, B బిషప్పు, క్వీన్-Q వున్నాయి. అందువల్ల వీటిని రాణికి సంబంధిత జంతువలని తెలుసుకోవాలి. అంటే QR, QN, QB అని అలాగే రాజుకు కుడివైపున వున్నవి KB, KN, KR అని పిలవడం అలవాటు.

అలాగే వాటి ముందున్న బంట్లు ఏనుగు ముందున్న (బంటు) పాన్‌ని QRP, QNP, QBP అని రాజువైపు బంట్లకు KBP, KNP, KRP అని



Files in Algebraic and Descriptive Notations

వ్రాయడం అలవాటు. Q ముందు QP రాజుముందు KP అని పిలుస్తాము.

3) మన బల్లలో 8 నిలువు వరసలు శ్రేణులు -ఫైల్స్ వున్నాయని తెలుసుకున్నాము. బీజగణిత పద్ధతిలో a, b, c, d, e, f, g, h ఫైల్స్ అని, కాని వర్ణణాత్మకపద్ధతిలో మొదటి శ్రేణి ఫైల్ అని, రెండోవది QN file అని Q B file, Q file, K file, KB file, KN file, KR file అని నూచిస్తాము. శ్రేణులను అంగ్లములో క్యాపిటల్ అక్షరాలతో వ్రాయాలి. బీజగణిత వద్ధతిలో అవి చిన్న అక్షరాలతో వ్రాస్తాము.

4) బీజగణిత పద్ధతిలో 8ర్యాంక్స్ (అడ్డు వరసలు), పంక్తులు వున్నాయని అవి తెలుపువైపు నుంచి 1,2,3,4,5,6,7,8 క్రింద నుంచి మీదకు వ్రాయడంలో చూడవచ్చు. అది నలుపుకు గూడ వర్తిస్తుంది.

కాని వర్ణణాత్మక పద్ధతిలో తెలుపు తన వద్దనుండి క్రింద నుండి మీదకు ర్యాంక్స్ (అంతస్తులు, పంక్తులు) అడ్డు వరసలకు క్రింది నుండి మీదకు 1 నుండి 8 వరకు లెక్కపెట్టడం అలవాటు. కాని నలుపు తనుగూడ తన వైపు నుంచి అంటే నలుపు వైపు నుంచి మీది నుండి క్రిందకు 1,2,3,4,5,6,7,8 అని తెలుపువైపుకు లెక్కచేయడం జరుగుతుంది. ఇందువల్ల జంతువులను అమర్చినపుడు జంతువులు వారి వారి (అంటే తెలుపు నలుపు) ప్రథమ పంక్తి ఫస్ట్ ర్యాంక్‌లో వుండగా బంట్లు 8 మాత్రం వారవార రెండవ ర్యాంకు (పంక్తి అంతస్తులో) పేర్చడం చూస్తాము.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

బీజగణిత పద్ధతి

బొమ్మలో చూపిన విధంగా.

బీజ గణితం పద్ధతిలో మూల గడులు ఇలా వుంటాయి.

a1	QR1	a8	QR8
h1	KR1	h8	KR8

నలుపు రంగువాడికి వర్ణణాత్మకంలో ఇలా

a1	QR8	a8	QR1
h1	KR8	h8	KR8

గమనిక : బొమ్మలో గడిలో వ్రాసిన క్రిందివి ప్రతీది తెలుపుకు వర్తిస్తుంది. నలుపుకు పైన వ్రాసిన గడి వర్తిసుంది. ఇలా 64 గళ్లు వర్ణణాత్మక పద్ధతిలో సూచింపబడుతాయి. ఇందువల్ల యీ పద్ధతిలో నేర్చుకున్నవాళ్లకి బీజగణిత పద్ధతిలో కలవరం కలుగవచ్చు. మనం ఇంతకు ముందు రూపాయి అణాల నుంచి, గజాలు, అంగుళాలు, మైళ్లు, బ్రిటీష్ సిస్టమ్‌లోంచి డెసిమల్ దశాంక పద్ధతిలోకి వచ్చిన వారికి కలిగిన కలవరపాట్లే వీళ్లకుగూడ అనుభవం కలగవచ్చు.

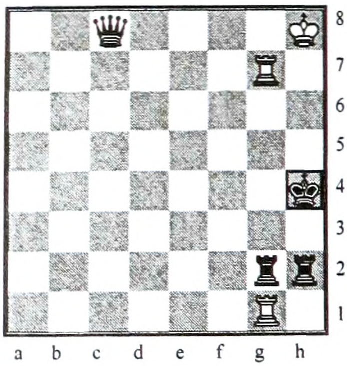
వర్ణణాత్మక పద్ధతిలో ఎత్తులు ఇలా వ్రాయాలి.

1) బంటు ఎవరి బంటు? QRP, KBP అని గాని వ్రాయాలి. అది ఒక గడి PQR3 ముందుకు పోయి (అంటే రెండవ గడిలో) పుట్టుగడిలోనించి మూడవ గదిలోకి వెళ్లింది అని PQR4 అంటే 4వ అంతస్తులో గడికి వెళ్లిందిఅని.

2) అలాగే జంతువు ఏ గడికి వెళ్లిందో మొదట జంతువు మొదటి అక్షరం Queen తరువాత ఒక డేష్ అంటే అడ్డుగీత తరువాత ఏ గడికి వెళ్లిందో ఆ గడి పేరు Q-Q2, R-N3, B-B5, P-B4ch. అంటే చెక్ రాజు అనడం.

3) చంపడం గుణాకార సూచన ×తో చూపిస్తాము. BxB, PxP, PxNp చుక్కగూడ వ్రాయవచ్చు.

సమస్య - రెండెత్తులలో తెలుపు ఆటకట్టించాలి



4) ఒకే గడికి రెండు జంతువులు వెళ్లవచ్చు. ఉదా: గుర్రం QN1లో వున్నది Q2 గడికి వెళ్తుంది. అలాగే KB3 అంతస్తులో వున్నది గూడ Q2 రావచ్చు. ఇలాంటి సంధర్భాలలో N(1) Q2 అనిగాని

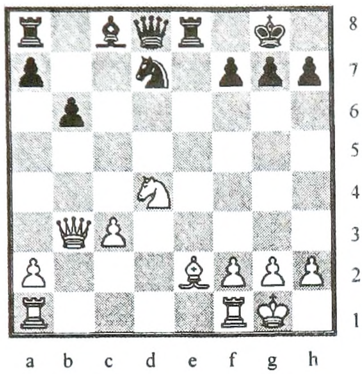
QN-Q2 అనిగాని వ్రాయాలి. N(3) Q2 అని KN-Q2 అనిగాని తెలిసేటట్లుగా రాయాలి. అందులో ఎ (గుర్రం) ఎన్, Q2 వెళ్లిందో అనుమానం రాదు.

5) కాస్లింగ్ కోటగట్టడంలో మార్పు లేదు.0-0గా 0-0-0గాని వ్రాయవచ్చు.

6) బంటు పునర్జన్మ Pawn promotionలో PxR/Q అనిగాని PXR =Q అని గూడ వ్రాయవచ్చు. ఎనిమిదవ ర్యాంకులో వున్నా ఏనుగును బంటు చంపి - రాణిగా పునర్జన్మ పొందినది. PR8 =Q అని గూడ వ్రాయవచ్చు.

7) క్రింది చూపిన విధంగా బీజగణిత, వర్ణణాత్మక పద్ధతులలో ఆట ఎత్తులు వ్రాయడం.

White	Black	White	Black
1. P-Q4	**N-KB3**	**1. d4**	**N-f6**
2. P-QB4	**P-K3**	**2. c4**	**e-6**
3. N-Qb3	**B-N5**	**3. N-c3**	**B-b4**
4. B-Q2	**0-0**	**4. Bd2**	**0-0**
5. P-K4	**P-Q4**	**5. e4**	**d5**
6. KPxP	**PxP**	**6. exd5**	**exd5**
7. PxP	**BxN**	**7. cxd5**	**Bxc3**
8. BxB	**NxP**	**8. Bxc3**	**Nxd5**
9. N-B3	**P-QN3**	**9. N-f3**	**b6**
10. Q-N3	**NxB**	**10. Q-b3**	**Nxc3**
11. PxN	**P-QB4**	**11. bxc3**	**c5**
12. B-K2	**PxP**	**12. Be2**	**cxd4**
13. NxP	**R-K1**	**13. Nxd4**	**Re8**
14. 0-0	**NQ2**	**14. 0-0**	**N-d7**



14. 0-0 NQ2 14.0-0 Nd7

ఉదాహరణలు చూద్దాము.

ఇక సమస్యలలో జంతువుల మొహరింపు పేర్పు ఇలా వుండవచ్చు. బొమ్మలో రెండు ఎత్తులలో ఆట కట్టు (తెలుపు కట్టించాలి)

తెలుపు - 4 జంతువులు ఇలా అమర్చాలి/వ్రాయలి.

Kh8 అంటే K K R8 గడిలో

Qc8 అంటే Q-Q B8 గడిలో

R g1 అంటే R-KN1 గడిలో

R g7 అంటే R-KN7 గడిలో

నలుపు - 4 జంతువులు ఇలా అమర్చాలి/వ్రాయలి.

Kh4 అంటే K-KR5 గడిలో

R g2 అంటే R-KN7 గడిలో

R h2 అంటే R - KR7 గడిలో

2.7 ఇతర పద్ధతులు

చతురంగ ఆటకు ఇద్దరూ ఒకే బల్లమీద ఆడనక్కరలేదు. వేరువేరు జాగాలు, ఊళ్లలోంచి దేశాలలోంచిగూడ ఎత్తులు వేసి ఆడవచ్చు. ఇంటర్‌నెట్‌లోగూడ ఆటలు సాగించవచ్చు.

చతురంగం ఆట ఆడడానికి కొన్ని సందర్భాలలో ఒకే స్థలంలో వుండనక్కరలేదు. పై దేశంలోనో ఇంకో ఊరులోనో వుండి ఇద్దరు తమ ఎత్తులను ఒకరికొకరు తెలువుకొని ఆట సాగించవచ్చు. ఈ మాదిరి ఆటలను (కరెస్పాండెన్స్ చెస్) అంటే కార్డుమీద ఎత్తు వ్రాసి **తపాలా ఆఫీసులో వేయడం దానికి ప్రత్యర్థి జవాబు కార్డుమీద ఎత్తులు వ్రాసి పంపడం** ఇలా కొన్ని నెలలు ఒక ఆటను ఆడి ముగించవచ్చు. ఇంకో **విధంగా టెలిగ్రామ్ మీద తమ ఎత్తులను టెలికమ్యునికేషను** పద్ధతిలో ఒకరికొకరు తమ ఎత్తులను పంపవచ్చు. అలా ఆటసాగించవచ్చు.

పై జెప్పిన ప్రకారము చతురంగం ఆట, పోటీలు **ఆలిండియా కరెస్పాండెన్స్ చెస్ అసోసియేట్‌వారు** పోటీలను నడపడం ఒక విశేషం, ఇంకా చెప్పాలంటే ఒక్కొక్కరు ఒకే సమయంలో ఇద్దరు ముగ్గురు ప్రత్యర్థులూ (ఇంకా ఎక్కువగా)తో కూడా ఆట సాగించవచ్చు. పోస్టు ద్వారా దీనిని **కరెస్పాండెన్స్ చెస్ అసోసియేటేష్ ఆఫ్ ఇండియావారు** పోటీలు నడుపుతారు.

Postal System
తపాలా పద్ధతి నొటేషను
(కరస్పాండెన్స్ పద్ధతి)
(Correspondence System)

1. చతురంగం బల్లలో వున్న ప్రతి గడికి ఒక ప్రత్యేక రెండు అంకెల సంఖ్యను ప్రతిపాదించడం గమనించాలి.

8	18	28	38	48	58	68	78	88
7	17	27	37	47	57	67	77	87
6	16	26	36	46	56	66	76	86
5	15	25	35	45	55	65	75	85
4	14	24	34	44	54	64	74	84
3	13	23	33	43	53	63	73	83
2	12	22	32	42	52	62	72	82
1	11	21	31	41	51	61	71	81
	a	b	c	d	e	f	g	h

2. అలా ప్రతిపాదించాలి అంటే బొమ్మలో చూపినట్లు తెలుపువైపు a,b..... బీజుగణిత పద్ధతిలో చూపినట్లుగా కూడా ఫైల్స్ అంకెలలో సూచన జరిగింది. 1,2,3,4,5,6,7,8,

అలాగే ర్యాంకులు (అంతస్థులు, అడ్డవరసలు) బీజగణిత పద్ధతిలోవలెనో 1,2,3,4,5,6,7,8 తెలుపు నుండి నలుపువైపుకు లెక్క వేయడం జరిగింది.

అందువల్ల బీజగణిత పద్ధతిలోవలె గాక మన గ్రాఫ్స్ వలె a1 గడిని 11 అని b1ని 21గా అలా హెచ్1ని 81గా అంటే మొదట ఫైలు శ్రేణిని రెండవ అంకెను ర్యాంక్ (అంతస్తును, పంక్తిని) వ్రాసి రెండెంకల సంఖ్యగా చూస్తున్నాము.

ఈ పద్ధతిలో బీజగణిత నాలుగు మూల గడులను

1) అంటే a1-11, a8-18

h1-81, h8-88గా గడికి నామధేయం జరిగింది.

3. ఏదైనా ఎత్తుగాని చంపడంగాని సూచించాలంటే బీజగణిత పద్ధతిలాగే ఏ గడినుంచి బయలుదేరి ఏ గడికి చేరిందో ఆ గడికి నిర్వచించబడిన రెండంకెల సంఖ్యలను ప్రక్కప్రక్కగా కలిపి వ్రాయడం మధ్య డేష్‌గాని గీత గాని లేకుండా వ్రాయాలి అప్పుడు అది నాలుగు అంకెల **సంఖ్యగా తయారవుతుంది.** ఉదా॥ d2-d4 ఎత్తును 4244గాను,

కాస్లింగ్ షార్ట్ రాజువైపుకోట 0-0ను 5171గా వ్రాయాలి. దూరపుకోట అంటే రాణివైపు కోట కట్టినపుడు 0-0-0ను 5131గా వ్రాయాలి. అదే నల్లరాజు కోట కట్టినపుడు 0-0 అని 5878గాను **దూరపు రాణివైపు** కోట కట్టినపుడు 0-0-0ని 5838గా వ్రాయాలి.

అదే బంటు పునర్జన్మ జరిగినపుడు (పాన్ ప్రమోషన్) క్రింది విధంగా వ్రాయాలి. తెల్లబంటు 27గడి (b7) నుండి 28 గడికి (b8)కి వెళ్లినపుడు 2728 Q1, R, B,Nగా **కాని ఇక్కడ వేరు. క్వీన్‌గా పునర్జన్మనిస్తే** 1గా, Rకి2, Bకి3, Nకి4 వ్రాయాలి ఇలా 27గడి నుండి 28 గడికి వెళ్లినపుడు ఎంపిక క్వ్యూ అయితే 2721 అంటే **3వ అంకె శ్రేణి ఫైల్‌ను సూచిస్తూ 4వ అంకె మనం ఎంపిక చేసిన జంతువు అంకెను వ్రాయాలి.**

అలాగే నల్లబంటు 72 నుండి 71 (అంటే గుర్రం శ్రేణి g ఫైల్‌లో) జరిగి, మనం ఏనుగును ఎంపికచేసి పునర్జన్మ నిస్తే బంటు ఎత్తును 72 72గా వ్రాస్తాము. (గమనిక 4వ అంకె ఏనుగుకు

Rకు ఇచ్చిన అంకె 2)

Telecommunication System

తంతి సమాచార పద్ధతి

టెలికమ్యూనికేషన్ పద్ధతి

1. పై చెప్పిన పద్ధతిలో అంకెలను వాడి చతురంగం ప్రతిగడికి నాలుగు అంకెల సంఖ్యలుగా వ్రాసి ఎత్తులను సూచన జరిగింది. కాని ఈ తంతి సమాచార

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	MA	NA	PA	RA	SA	TA	WA	ZA
7	ME	NE	PE	RE	SE	TE	WE	ZE
6	MI	NI	PI	RI	SI	TI	WI	ZI
5	MO	NO	PO	RO	SO	TO	WO	ZO
4	BO	CO	DO	FO	GO	HO	KO	LO
3	BI	CI	DI	FI	GI	HI	KI	LI
2	BE	CE	DE	FE	GE	HE	KE	LE
1	BA	CA	DA	FA	GA	HA	KA	LA

టెలికమ్యూనికేషన్ పద్ధతి

పద్ధతిలో కొద్ది మార్పులతో సూచనలు ఇవ్వడం జరిగింది. తెలుపు 1,2,3,4 ర్యాంకులను A, E, I, O (ఒనమాలు) అలాగే నలుపుకు గూడ తనవైపు నుంచి A E I O లు సూచించడం జరిగింది. అంటే యుద్ధ భూమిని 4 ర్యాంకులు మన తెలుపువి మిగతావి నలుపువి అన్నట్లు.

అలాగే తెలుపు ఫైల్స్ శ్రేణులు నిలువుగళ్లు a b c d e f g h కు బదులు B C D F G H K L పెద్ద అక్షరాలు అంటే (క్యాపిటల్స్)లో వ్రాయడం జరిగింది. ఎడమనుండి కుడివైపు.

అలాగే **నలుపుకు** M N P R S T W Z **అక్షరాలు పెద్దవి ఇవ్వడం అలవాటులో వుంది.**

గమనిక : బొమ్మలో చూపినట్లు నాలుగు మూలగడులు a1-BA, a8-MA, h1-LA, h8-ZA ప్రతిగడికి రెండు పెద్ద అక్షరాలు ఇవ్వడం. బొమ్మలో చూడండి (కరస్పాండెన్స్ నొటేషన్‌లో) రెండు అంకెలు గడికి ఇచ్చారు.

2. ఎత్తు అంటే చంపుడు ఎత్తుగూడ ఎలా రాయాలి?

ఏ గడినుంచి బయలుదేరిందో ఆ గడి రెండు అక్షరాలు (క్యాపిటల్స్‌లో) ఏ గడి చేరిందో ఆ గడికి ఇచ్చిన రెండు అక్షరాలు **కలిపి నాలుగు అక్షరాల వదంగా (కూటమిగా) వ్రాయాలి. మధ్యన డ్యాష్ అవసరం లేదు).**

అంటే బంటు d2 నుండి d4కు జరిపితే ఈ పద్ధతిలో d2 d4 - FE FO అని వ్రాయాలి.

రాజకోట దగ్గరది 0-0 = GA KA

కోట కట్టడం రాజు తాలుకు ఎత్తు ఏనుగు ప్రవక్తి లేదం, ఎందుకంటే రాజు కుడివైపుగాని ఎడమవైపుగాని రెండు గడులు మారడం ఏనుగు రాజుకు అవతల గడి ప్రక్కగా రావడం అంతా ఒకే ఒక ఎత్తు. రాజు ఎత్తుగా ఏ నొటేషనులోనైనా ఒకటే ఎత్తుగా వరిగణించబడడం గమనార్హం.

మిగతా పద్ధతులు

Koch System

ఎ) ఖోక్ పద్ధతి :

(జంతువుల మొహరింపు సూచనకే)

1. (కరెస్పాండెన్స్ నొటేషన్) తపాలా పద్ధతిలాగే చతురంగం బల్లలోని గడులను అంకెలతో మాత్రమే సూచన

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	18	28	38	48	58	68	78	88
7	17	27	37	47	57	67	77	87
6	16	26	36	46	56	66	76	86
5	15	25	35	45	55	65	75	85
4	14	24	34	44	54	64	74	84
3	13	23	33	43	53	63	73	83
2	12	22	32	42	52	62	72	82
1	11	21	31	41	51	61	71	81

జరుగుతుంది. బీజగణిత పద్ధతివలె తెలుపువైపునుంచె గడులు అంకెలు ఎడమ నుండి కుడికి ఫైల్స్ శ్రేణులు 1,2,3,4,5,6,7,8 అంకెలతోను, ర్యాంక్సను (వంక్తులు అడ్డగళ్ల వరుసలను) ర్యాంకులను తెలుపు నుండి నలుపువైపుకు అంటే క్రింద నుండి మీదకు అంకెలను వాడడం.

గడికి మొదట ఫైల్ శ్రేణి (నిలువుగడుల వరస) అంకెను రెండవ అంకె ర్యాంక్‌కి సంబంధిచనది రెండంకెల సంఖ్య గడికి పేరు సూచిస్తుంది. అక్కడ రాజువుంటే Kh8-K88 అని వ్రాయటం. అలా బల్లలో జంతువులు ఏ గడిలో వున్నాయెా చూపడం జరుగుతుంది.

తెలుపు మొహరింపు K88, Q38, R77, R71

నలుపు మొహరింపు K84, R82, R72.

కాని యీ ఖోక్ పద్ధతి చతురంగం బోర్డు మీద చతురంగం ఆటనే కాకుండా ఇతర వినోదకరమైన విల్లానం కలిగించు వేరే ఆటలు గూడ ఆడవచ్చు. అందులో జంతువులు వేరువేరు లేకుండా అన్నీ, ఒకే రకమైన వాటిని మొహరింపవచ్చు. అందువల్ల అది ఏ

గడిలో వుందో చెపితే చాలు.

ఉదాహరణకు : ఒకే రకమైన బిళ్లలను క్రింది గడిలలో పేరిస్తే 13, 26, 37, 45, 57, 62, 73, 84 యీ పేర్పును మొదటి అంకె వదిలేసి, రెండో అంకెనే ఒకటి తరువాత ఒకటి రాస్తే చాలు.

ఇలా 36757234 ఈ సంఖ్యలో బిళ్లలు ఏ గడులలో వున్నాయెూ చెప్పవచ్చు. చాలా పొదుపుగా చెప్పడం జరిగింది.

ఇంకొక మొహరింపు పేర్పు (అరేంజ్‌మెంట్)లో బిళ్లలుండగా అంటే 4,5 ఫైల్స్‌లో బిళ్లలు లేకుండా ఖాళీగా వుంటే వాటికి సున్న '0' వాడవచ్చు. అప్పుడు ఇలా వ్రాయడం పొందికగా వుంటుంది.

ఉదా:- ఆ సంఖ్య 36757234 ఇలా మారుతుంది 36700234

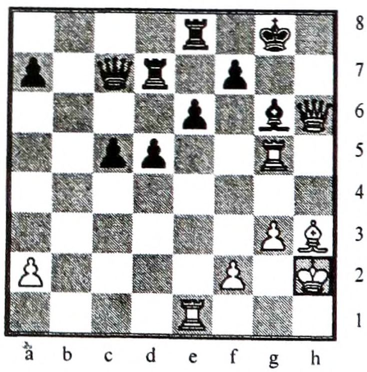
గమనిక : పై చెప్పిన బిళ్లలు ప్రతి ఫైల్‌లోను ఒక్క బిళ్ల మాత్రవేం వున్నప్పుడు పై లిపి వర్తిస్తుంది.

Forsyth System

(బి) ఫార్సిత్ పద్ధతి

(ఇది గూడ చతురంగం జంతువులు మొహరింపు సూచనకే ఉపయోగం)

ఆట ఆడిన కొంత సేపటికి కొన్ని ఎత్తుల తరువాత తెలుపు, నలుపు బలగాలు ఇలా బల్లమీద వున్నాయి అని చెప్పడానికి ఈ పద్ధతి వాడకంలో వుంది. ముఖ్యంగా నియమితకాలం అయిన పిదప ఇద్దరు ఆటను ఆపి విరామం తరువాత అంటే (అడ్జర్న్‌మెంట్) తరువాత పిక్కలను బోర్డు మీద మళ్లీ పేర్చి ఆటను తిరిగి సాగించడం జరుగుతుంది. ఆట విరమించేటప్పుడు ఈ పద్ధతిలో గూడ తెల్ల, నల్ల బలగాలు ఏ గళ్లలో వున్నాయో సూచించి బొమ్మలో స్కోర్ షీట్ మీద రాసి వాటిని కవర్లలో పెట్టి సీలు వేసి ఆర్బిటర్‌కు అప్పగిస్తారు. నిర్దేశిత కాలం తరువాత కవరు ఆర్బిటర్ బలగాలను బల్లమీద పై పద్ధతిలో సూచింపబడిన వద్ధతి ప్రకారము పేర్చి, విరామం తరువాత సమయంలో ఉదా: తెలుపు వేసిన ఎత్తువేసి, నల్లవాని గడియారం స్టార్ట్ చేసి నలుపు ప్రత్యర్థిని ఆట



సాగనివ్వమని ఆదేశం చేయడం జరుగుతుంది.

ఈ పద్ధతిలో ప్రతిగడిలో జంతువు వుందా లేదా నల్లదా, తెల్లదా అయితే రాజా, రాణియా, బంటా అన్ని వివరాలతో వ్రాయడం అలవాటు.

గమనిక :- బల్లమీది జంతువుల మొహరింపు నలుపువైపు అంటే 8వ ర్యాంకు (ర్యాంక్) వంక్తి (అడ్డ గళ్లవరనలు, అంతనస్తు) నుండి తెలుపువైపుకి అంటే 8 నుండి 7, 6, 5 4, 3, 2, 1 ర్యాంకులలో ఏ గళ్లలో ఏది వుందో రాస్తారు. జంతువుకు జంతువుకు మధ్య ఎన్ని ఖాళీ గళ్లువున్నాయో అంకె రాస్తారు. అంటే రెండు గళ్లు ఖాళీ అంటే 2 వ్రాయడం జరుగుతుంది.

తెలుపు బలగాలను పెద్ద **అక్షరాలతో** నలుపు బలగాను చిన్న

A. పద్ధతి

8 4r1k1
7 p1qr1p2
6 4p1bQ
5 2pp2R1
4 8()
3 6PB
2 P4P1K
1 4R3

B. పద్ధతి

8 4(R)1(K)1
7 (P)1(Q)(R)1(P)2
6 4(P)1(B)Q
5 2(P)(P)2R1
4 8
3 6PB
2 P4P1K
1 4R3

C. పద్ధతి

4r1k1/p1qrp2/4p1bQ/2ppzR1/8/
6PB/P4P1K/4R3

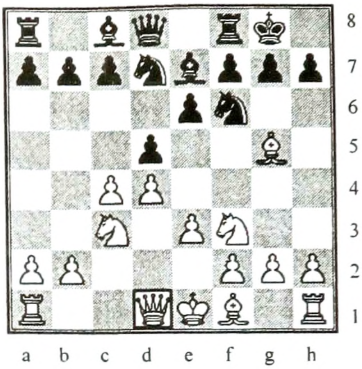
అక్షరాలతో సూచిస్తారు. (కొందరు నల్ల బలగాలను గూడ పెద్ద అక్షరాలే వ్రాసి వాటికి శ్రీకారంగాని బ్రాకెట్‌నిగాని చుట్టడం గూడ అలవాటులో వుంది)

పై బొమ్మలో 4వ ర్యాంకులో జంతువులు లేవు, అందుకే 8 అంకెను వ్రాసేము. కాని వరునగా 4,5, **ర్యాంకులలో జంతువులు లేకపోతే** వేరు వేరుగా **8/8 అనిగాని వాడుకలో వున్నట్లు** మొత్తం (8+8 =16) **16 సంఖ్యనిగాని** వ్రాయవచ్చు.

(సి) Figurine Notation

ఫిగరిన్ నొటేషన్ : బొమ్మల పద్ధతి

ఈ పద్ధతిలో బలగాలను బొమ్మలతో ముద్రించడం జరుగుతుంది. ఆట ఎత్తులను ముద్రించినపుడు



1. d4 d5, 2. c4 e6, 3. Nc3 Nf6
4. Bg5 Be7, 5. e3 0-0, 6.Nf3 Nbd7

అక్షరాలకు బదులు వాటి బొమ్మలనే వాడటం వల్ల ముద్రణకేగాక ఏ దేశీయులైన ఎత్తులను బొమ్మలను చూసి నడుపుకుని ఆటను అర్థం చేసుకోవచ్చు. కాని ప్రత్యర్థులు మాత్రం KQRBNPలనే లేక యింతకు ముందు జెప్పినట్లు వారి దేశంలో అలవాటు వాడుకలో వున్న జంతువు పేరు మొదటి అక్షరం వాడుతారని (కొన్నింటికి) చెప్పియున్నాము.

నమూనాకు క్రింది ఎత్తులు ఆటలో ఎలా వెళ్లిందో తెలుపుతాము.

1.d4 d5 2.c4 e6

3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7

5.e3 0-0 6.♘f3 ♘bd7

D) Simple Method

జంతువుల వెుహరింపు ఇలా వ్రాయవచ్చు. ముఖ్యంగా ప్రాబ్లమ్సుకు - సీల్డు ఎత్తులను రాసేటపుడు.

White : Ke1 Qd1 Ra1 Rh1 Bf1 Bg5 (6 pieces)
pawns : a2 b2, c4, d4, e3, f2, g2, h2 (8 pawns)

Black : Kg8, Qd8, Ra8, Rf8, Be7, Bc8 Nd7, Nf6 - (8 pieces)
pawns : a7, b7, c7, d5, e6, f7, g7, h7 - (8 pawns)

E) Computer Method

కంప్యూటర్ మెథడ్‌లో ఎత్తులు వ్రాయడం. ఇందులో జంతువుల పేర్లు రాయనక్కరలేదు.

b1- c3 అంటే b1లో వున్నది c3కి నడపాలి అని

c4-d5 అంటే c4లో వున్నది d5కి వెళ్లి చంపును అని.

3 ఆటలో దశల పరిచయం

3.0 ఆట విధానం - దశలు

చతురంగం ఆట ఇద్దరి మధ్య కొన్ని నియమాలతో అంటే 2 గంటలలో 40 ఎత్తులు వేసే వేగం తరువాతే 1గం - 20 ఎత్తులు వేయాలి అంటే 6 గంటలు ఆడిన తరువాత ఇంకా ఆట తేలకపోతే ఒక అరగంటలో ఆట ముగిస్తుంది. ఫ్లాగ్ ఎవరికి ముందు పడుతుందో వారు ఓడినట్లు తనకు ఎక్కువ బలగం వున్నా సరే ప్రత్యర్థికి రాజు ఒక్కడే వున్నా సరే ఆట ఓడినట్లు లెక్క. అందువల్ల ఆటను ఎలా ముందుకు ఊహాగానంతో ప్లాన్ చేసికొని క్రింది పద్ధతులలో ముందుకు పోతే, టైము తక్కువలో ఎక్కువ వేగంతో ఎత్తులు ముందుకు వేసికొని పోతూ ఆటను తను కోరిన విధంగా ప్రత్యర్థి మీద ఒత్తిడి తేవచ్చు.

ఆటలో మూడు దశలు వుంటాయి. అవి 1) Opening Game, 2) Middle Game, 3) End Game.

1. Opening - Development of pieces విరామంలో వున్న ప్రారంభదశ. జంతువులను పుట్టు గడులలోంచి ముందుకు మొహరించడం. రాజును కోటలో బద్రపరచడం.

2. Middle Game, మధ్యంతర ఆట లేక మధ్యఘట్టం - రాజు కోటలోకి శీఘ్రంగా, క్షేమంగా పంపడంవల్ల మిగతా జంతువులు ఫ్రీగా యుద్ధం సాగిస్తాయి. ఇందులో చంపడాలు నష్టాలు లాభాలు వుంటాయి. ఇది 12 నుంచి 60 వరకు ఎత్తులు జరగవచ్చు.

3 End game, తుది ఘట్టం - మధ్య ఘట్టంలో జంతువులు బంట్లు చావగా - రాజులకు ఒకటో, రెండో జంతువులు, రెండు మూడు బంట్లు వుండటం జరుగుతుంది. మొత్తం పాయింట్లు సమంగా వున్నా ఆ జంతువులు ఏ గళ్లలో వున్నాయో పరిస్థితిని బట్టి ఆఖరి ఘట్టం మొదలౌతుంది. ఇందులో రాజు తను కోటలోంచి బయుటకువచ్చి, వీలయినంత వేగంగా సెంటరు వైపుకు వచ్చి (సెంటరింగ్ ఆఫ్ రాజు అంటారు.) తన సారధ్యంలో ఆట నడపాలి. బంట్లను అవతలి ఒడ్డుకు చేర్చి మంత్రిగా పునర్జన్మనిచ్చి ప్రత్యర్థి బలాన్ని అంతం

చేసి రాజును ఆటకట్టించడం జరుగుతుంది. లేక అలా జరగక ఇద్దరు సమ ఉజ్జీలుగా సంధికి ఒప్పుకొని డ్రా సమం చేసుకోవడం కూడ జరగవచ్చు. ప్రాచీన కాలంలో **క్యూబాకు** చెందిన **కోపాబ్లాంకా** మొదటి నుంచి ప్లేన్ వేసి కాని జంతువలును చంపి చివరికి తన బంటు మంత్రి అయ్యే అవకాశం ముందరే ఊహించి ఆడి తన "తుది ఘట్టం" ఆట ప్రతిభతో ప్రపంచ ఉద్దండుడుగా నిలబడ్డాడు. అలాగే మన విశ్వనాథ్ ఆనంద్ గూడ తుది ఘట్టంలో బహు ప్రజ్ఞాశాలిగా పేరు తెచ్చుకున్నాడు.

సెంటర్‌ను అదుపులో వుంచు

1. **Opening Stage** ప్రారంభ దశ : ఇది సాధారణంగా పది, 12 ఎత్తులలో ముగుస్తుంది. ఇందులో రకరకాలుగా వుంటాయి, వాటి పేర్లుగూడా ఉన్నాయి. ముఖ్యమైన విషయం ఏమిటి అంటే ఈ దశలో జంతువులను పుట్టుగడులలోంచి పై గళ్లలోకి మొహరించి, కొన్ని బంట్లను ముందుకు జరిపి సెంటరు నాలుగు గళ్లు (d4 e4, d5 e5)లను ముందుగా ఆక్రమించడమో లేక తమ బలాలతో ప్రత్యర్థి బలాలను ముందుకు రాకండా బెదరించడమో చేయాలి. N, c3, f3 లకు (తెలుపు) c6 f6 (నలుపు) బిషప్పు Bలను finachetto అంటే ధీర్ఘ ఐమూలలోకి అంటే b2, g2 లకు నలుపు, g7లకు సెంటరు పాన్లను d4, e5 లకు జరిపి రాజు K ని కాస్లింగు చేసి ఏదో ఒక వైపుకు, రెండు రూకులను కలపాలి. పారాహుషారుగా రాజు కోటలోకి ప్రత్యర్థిని ర్యాంకు1, తెలుపుకి, (8 నలుపుకు) రాకుండా చూస్తాయి. ఇది ఎంత వేగంగా జరిగితే అంత సమయం సేవ్ చేసుకోవచ్చు. వీటిలో ప్రారంభాలు ఇలా పేర్కొనవచ్చు.

1. సెంటర్ పాన్ ఓపనింగ్ d4, e4

Centre pawn opening, Kingspawn opening, Queenpawn opening.

2. **Flank Openings :** ప్రక్కగా ఓపెనింగులు అంటే c4 ఇంగ్లీషు ఓపెనింగు, g3 కింగ్స్ ఇండియన్ ఓపెనింగ్, f4 dutch opening లాగ a4, h4 గూడ వున్నాయి. అవి సాధారణంగా బిగినర్సు ఆడతారు. తేలిక అని అందరూ అనడం విన్నాము. **కాని ఆస్ట్రేలియాలో వూలు వూమ్లూ** (Woolwoomloo) **ఓపనింగు** అని కొంత మంది ఉద్దండులు సరదాకి తమ దేశానికి కొత్తగా వచ్చినవారి మీద ప్రయోగించి యిరుకున పెట్టడం జరిగింది.

3(ఇర్రెగులర్) పద్ధతిలేని ప్రారంభం : అంటే తెలుపుకు నలుపుకు వర్థిస్తుంది. ఇవి సాధరణంగా ఆట తెలియని దశలో

వేసేవి. ఇలా ప్రారంభించితే నలుపు మంచి ఆటగాడయిన సందర్భంలో ఈ ప్రారంభంలో చాలా తప్పుడు ఎత్తులు వుండటంవల్ల ప్రత్యర్థిని సునాయసంగా జంతువులను చంపడమో లేక రాజును కొద్దిపాటి ఎత్తులతో ఆటకట్టించడం జరుగుతుంది.

d4 రాణి బంటు ప్రారంభం **డిఫెన్సు, అఫెన్సు రెండు చూసి కొని జాగ్రత్తగా ఆడుకునే వాళ్ల అలవాటుంటుంది.** e4 రాజు బంటు ప్రారంభం అంటే ఆడినవాళ్లు ప్రత్యర్థిపై మొదటి నుంచి దాడి జరుపడానికి ప్రయత్నిస్తారు.

ప్రక్క ఓపెనింగులు Flank ఓపనింగులలో ఇండియన్ ఓపినింగ్స్ (మన జాతీయ పద్ధతిలో ఎక్కువగా ఆడే అలవాటు) ప్రత్యేకంగా పేరు పెట్టడం జరిగింది. అందులో భిషప్పు,ఫియాంచట్ చేసి తెలుపు b2/g2 గళ్లకు నలుపు b7/ g7 గళ్లకు గుర్రములు c3/f3, నలుపు c6/f6 గళ్లకుగాని పోయి రాజు క్యాస్లింగ్ చేయుడాన్ని ఇండియన్ ఓపినింగ్స్ అనడం అలవాటు.

3.1 "టెన్ కమాండ్‌మెంట్స్" ఒపెనింగ్‌లో జాగ్రత్తలు

1. గుర్రాలను N & c3 f3 । అంటే సెంటరుకు జరుపు, a3, h3 లకు వద్దు(బల్ల అంచులకు వద్దు).

2. బిషప్పులను ఒకదానిని ఫియాన్‌చిటో (g2 or b2) చేస్తే రెండోదాన్ని సెంటర్లో ఉంచడం మంచిది.

3. ఒకే జంతువును మూడు మాట్లు వరుసగా జరపకు సుమా!

4. పాన్లు (బంట్లను) ముందు అవసరం కొద్దే జరుపు. a,b,c,f,g,h బంట్లను కోట గోడలంటారు. వాటిని అనవసరంగా ముందుకు జరుపవద్దు. మన జాతీయ **వద్ధతిలో a3, h3లను జరవడం వద్ధతిగా** వేస్తుంటారు. కాని అంతర్ జాతీయ వద్ధతిలో అవి కోటను బలహీనం చేస్తాయంటారు. సాధారణంగా వాటిని జరుపరు.

5. **మంత్రిని ముందే పైకి మొహరించకు,** ఒకవేళ మంత్రి పైకి వచ్చి జంతువును చంపినా మళ్లీ d1 or d8కి వెనక్కి పుట్టుగడి ఎంత వేగంగా అయినా తిరిగి వచ్చేటట్లు చూడు.

6. ప్రారంభంలో సెంటరును మన అజమాయిషీలో వుంచి అనవసరంగా

ప్రత్యర్థి బంట్లను చంప కూడదు. **వీలయినంత దాక్రా అజమాయిషీని నిలుపుకోవాలి.**

7. జాగ్రత్త! బంట్లను ఎర వేసి ప్రత్యర్థి మనను **ఊబిలోకి దింపగలడు.**

8. ఏ కోటకు రాజును పంపాలో ధీర్ఘంగా ఆలోచించి రాజును ఎంత వేగంగా కేస్లింగు చేస్తే అంతే వేగంగానే బలాన్ని దాడికి ఉపయోగించవచ్చు. రాజు మధ్య పుట్టు గడులలో వుంచకూడదు. కొన్ని ప్రారంభ పద్ధతులు అంటే ఫ్రెంచ్ డిఫెన్స్ అలాంటి వాట్లలో రాజు మధ్యనే వుంచి ఆడటం చూస్తాము. ఇంకోక సందర్భం ఏమిటంటే మంత్రులు రెండు ప్రారంభ దశలోనే ఇద్దరు ఒకరి నొకరు చంపుకుంటే (Q exchange) కేస్లింగు కోట కట్టడం అంత అవసరం వుండదు, చేయనక్కరలేదు గూడా.

9. నల్ల బలంతో డ్రాకి ప్రయత్నించు నీకంటే పెద్ద ఆటగాడితో సమ బలం ఉన్న సమయంలో.

10. తెలిసిన ప్రారంభాలనే ఆడు. ఎరవేసి జంతువులనిస్తే, నిదానంగా ఆలోచించు దాని వెనుక మర్మం ఉంటుంది.

రెండో దశ : మధ్య ఘట్టం

ఇందులో జంతువులు ఒకరినొకరితో రకరకాలుగా కలిసి వ్యూహాలు, కల్పనలు (imagination)తో దాడి జరపడం జరుగుతుంది. నల్ల రాజు రాజువైపు కోట గడితే తెల్లరాజు రాణివైపు కోటగట్టి తన K సైడ్ బంట్లను ముందుకు వేగిరంగా జరిపి ప్రత్యర్థి కోటను గోడలను బీటలు చేయడం, చేసి తన బలగాలతో (attack) దాడి ప్రారంభించితే తన ప్రత్యర్థి కూడా అలాగే తన బంట్లను తెల్లరాజు కోటవైవుకు వేగిరంగా జరిపి ముట్టడించడం జరుగుతుంది. ఇది **సిసిలియన్ డిఫెన్స్, కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు ఆటలలో** ఎన్నోసార్లు ఉపయోగించడం విశిధమైతుంది.

ఈ చంపుళ్ళు జరిగినపుడు తమ బంట్లకు ఒకవైపు అతని బంటు జేరే అవకాశం చూసుకొని చివరి ఘట్టంకి రావడం జరుగుతుంది. అంటే ఒకరికి ఎడమవైపు ఎక్కువ బంట్లు వుంటే రెండవ వానికి కుడివైపు ఎక్కువ బంట్లు ఉండటం కనబడుతుంది. వీటిలో (పాస్డ్ పాన్) ఎదురులేని బంటు పునర్జన్మకు అవకాశం వుండేటట్లు చూసుకుంటారు.

చివరి(దశ) ఘట్టం

3. ఎండ్ గేమ్‌లో మధ్య ఘట్టంలో

చంపుకోవడాలు అయి మిగితావి ఇలా వుండవచ్చు.

తెలుపు : K, Q. 4 pawns

or K R 2 pawns, KB 3 pawns

నలుపు : K 2R, 3 Pawns

or K B, N 1 pawn, K N 3 pawns

పాయింట్ల లెక్కలో ఇద్దరికి సమంగా బలగం వున్నా వాటి స్థానాలలో మొహరింపు బట్టి ఆటలో కొంత పరిస్థితి మెరుగు, తరుగు చూడవచ్చు.

అలాగే రాజులకు Beలు (శగట్లు) వున్నపుడు ఇద్దరివి ఒకే రంగు గడిలో వుంటే ఆట నడుస్తుంది. కాని ఒకిరికి తెలుపు యింకొకరికి నలుపు వుంటే అది ఆట సమం కావచ్చు. అలాగే రాజు బంటు ఒకరికి, రెండవ వానికి రాజు మాత్రం ఉంటే - కొన్ని సమయాలు అంటే బంటు a, h ఫైల్‌లో వున్నప్పుడు ప్రత్యర్థి రాజు బంటును మంత్రి పునర్జన్మ కాకుండా a గాని h ఫైల్‌గాని చేరి అడ్డుకోవచ్చు. అప్పుడు అది సమం(డ్రా) అవడం జరుగుతుంది. మధ్యలో బంటు వున్నప్పుడుగూడ మొహరింవ, నైపుణ్యంగా పద్ధతి తెలిసినవాళ్లు బంటును అంత్య గడికిచేర్చి రాణిగా పునర్జన్మనిచ్చి ఆటకట్టుకు ప్రయత్నం చేయవచ్చు.

ఒంటి రాజును 50 ఎత్తులలో ఆట కట్టించాలని లేనిచో ఆట సమం అయి డ్రా క్రిందికి వచ్చి 1/2 పెయింట్-ఇద్దరికీ వస్తుంది. క్రిందివి తెలిసినవారు ఒంటి రాజుని వేగంగా ఆట కట్టించగలరు.

1. తెల్లరాజుకు రాణి వుంటే 9 ఎత్తులలో ఆట కట్టించవచ్చు.

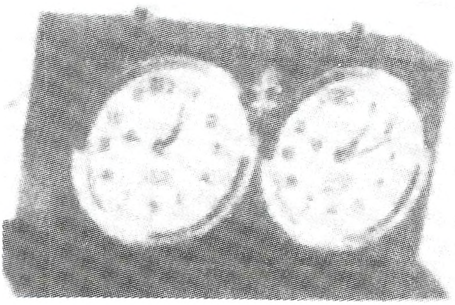
2. తెల్లరాజుకు ఒక రూకు (ఏనుగు) వుంటే 16 ఎత్తులలో

3. తెల్ల రాజుకు రెండు రూకులు వుంటే 12 ఎత్తులలో

4. తెల్లరాజుకు రెండు బిషప్పులు వుంటే 20 ఎత్తులలో

5. తెల్లరాజు 1 బిషపు 1 గుర్రం వుంటే 30, 40 ఎత్తులదాక ఆట నడుస్తుంది.

6. తెల్లరాజుకు ఒకే ఒక బిషప్‌గాని ఒకే ఒక గుర్రంగాని వుంటే - ఆట కట్టలేవు, డ్రా అవుతుంది.



3.2 అంత్యదశ - ఆట కట్టించడం

ఇంతకుముందు అధ్యాయాలలో మనం కొంత పరిచయం, నియమావళికి, ఎత్తులు వ్రాయడం, బలగాల శక్తి సామర్థ్యాలు, నడకలు, ఆటలో 3 దశలు మున్నగుంటిని వీలైనంతగా వర్ణించడం జరిగింది. చతురంగం నేర్చుకోవాలంటే ఈ వర్ణలను నవలలుగా చతువడం కుదరదు. ఎందుకంటే "చతురంగ శాస్త్రం సంగ్రహంగా వర్ణించినది. అందువలన నేర్చుకోవాలంటే ముఖ్యంగా చతురంగం బల్లను ముందు అమర్చుకొని దాని మీద తెలుపు, నలుపు వైపులు గుర్తించి, ఫైల్స్ పేర్లు చిన్న ఇంగ్లీషు అక్షరాలు a,b,c,d,e,f,g,hలు రాసి తరువాత ఆ ప్రకారమే తెలుపు, నలుపు బలగాలని పేర్చి ముందు అధ్యాయాలలో చెప్పిన రీతిని గళ్ల పేర్లను అర్థం చేసికొని ఎత్తులు ఎలా రాయాలో లాంటి వివిధ వర్ణలను బలలాను నడిపి నేర్చుకోవాలి. ఈ పాటికి అంతర్జాతీయ పద్ధతివలన అవగాహన సరియైన స్థాయికి వచ్చి వుండాలి. ఇక మీద ఇంగ్లీషు పదాలనే వాడడం జరుగుతుంది. తెలుగులో పైగా ఎత్తులు వ్రాయడంగాని, వ్రాసిన ఎత్తులను బల్లమీద మీద వేసి ప్రయోగాలను అర్థం చేసుకోగల శక్తి ఇప్పటికి మీకు వచ్చిందన్న నమ్మకంతో రెండవ దశ నేర్చుకోవాలని ముందుకు నడుస్తున్నాము.

ఇంతవరకు చెస్ బేసిక్ 1 ముగిసింది. ఇప్పుడు మిమ్మల్ని చెస్ బేసిక్ 2 స్థాయికి తీసికొని వెళ్తాము.

చెస్ బేసిక్ 2లో మొట్ట మొదటిగా ఒంటి రాజును నియమిత 50 ఎత్తులలో ఎలా ఆట కట్టించాలి. అది తెలియక కాలయాపన చేయడం వల్ల ఎక్కువ బలం వుండి గూడ ఆటకట్టలేక 50 ఎత్తులు అయిపోవడమో లేక దాన్ని నియమిత కాలంలో ముగించలేక పోవడమో వల్ల గెలుపు పోయి డ్రాగా ముగిసి అర పాయింటు చేజేతుల జారిపోవడం చూస్తాంటాము ముఖ్యంగా చిన్న టోర్నమెంట్లలో.

అంతర్జాతీయ పద్ధతిలో రాజుకు వున్న ఆఖరి జంతువుగూడ జంపబడినపుడు ఆ రాజును ఒంటిరాజు (లోన్లీ కింగ్) అనడం అలవాటు. ఆ ఎత్తు దగ్గర నుండి ప్రత్యర్థి ఒంటి రాజును 50 ఎత్తులలో ఆట కట్టించాలి, గెలుపుకు,

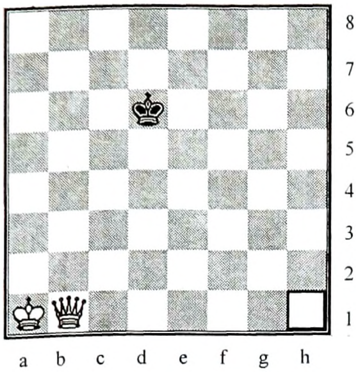
ఒక పాయింటు సంపాదించుకోవచ్చు. 50లో అవకపోతే పైన జెప్పినట్లు డ్రాగా ముగిసి అరపాయింటే వస్తుంది. ఈ సందర్భాలు క్రింది విధంగా వుంటాయి. ఉదాహరణకు నల్లరాజు ఒంటిరాజు కాగా తెలుపు రాజుకు

1. K & Q vs K 9 ఎత్తులలో ....
2. K & R vs K 16 ఎత్తులలో ....
3. K & 2R vs K 12 ఎత్తులలో ....
4. K & 2B vs K 20-25 ఎత్తులలో ....
5. K & B, N vs K 30-40 ఎత్తులలో ....

1. ఒంటి రాజును - రాజు మంత్రితో ఆట కట్టించడం

బల్లమీద నల్లరాజును d6 గడిలో (Kd6), తెల్లరాజు a1 గడిలో Ka1 తెల్లరాణి Qb1 గడిలో వుంచండి. ఇది ఉదాహరణకు తెల్ల బలగం మొదట ఎత్తు వేసి 9 ఎత్తులలో ఎలా నల్లరాజును ఆట కట్టిస్తుందో చూద్దాము.

ఈ విషయాలలో వర్తించు **కిటుకు అన్నిటికీ ఒకటే నల్లరాజును దగ్గరగా వున్న ఆఖరి ర్యాంకు లేదా ఫైల్‌కి జరగమని బలవంతం జేయడం** తరువాత రాణితో రాజు ఆటకట్టించడం జరుగుతుంది. చూడండి బొమ్మలో మొదటిది తెలుపు ఎత్తు రెండవది నలుపు



రాజు, మంత్రి(రాణి)

ఒంటి రాజును ఆట కట్టించడం

ఎత్తు. తెల్ల రాజును నల్లరాజు దగ్గరకు ఎంత వీలవుతుందో అంతగా తీసికొనివెళ్లొచ్చు.

1. Kb2, Kd5 2.Kc3, Ke5 3.Qg6,Kf4 4.Kd4,Kf3 5.Qg5,Kf7 6.Qg4,Ke1 7.Qg2, Kd1 8.Kd3,Kc1 9.Qc2check and Mate

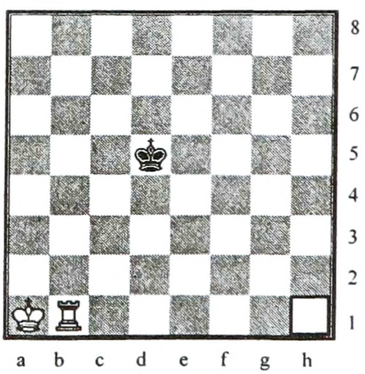
ఇది ఆట బాగా అలవాటయినవాళ్లు ఇలా 9 ఎత్తులలో ఆటగట్టించగలరు. నేర్చుకొనే స్థితిలో వున్నవారు సాధారణంగా మంత్రిని-రాణిని రూక్‌గా పరిగణించి క్రింద సూచించినట్లు కొన్ని ఎక్కువ ఎత్తులతో గూడ ఆటకట్టించవచ్చు. ఎందుకంటే **మంత్రితో కొన్ని జాగ్రత్తలు తీనుకోవాలి లేక పోతే తప్పుడు ఎత్తులతో తట్టుగా మారి ఆట సమ అయి అర పాయింటు పోగొట్టుకోవడం**

గూడ జరుగుతుంది. జాగ్రత్త సుమండీ?

2. ఒంటి రాజును తెలుపు రాజు ఒక రూకుతో (ఏనుగుతో) ఆట కట్టించడం

ఈ పరిస్థితి ఎప్పుడూ వచ్చేదే. రాజుకు బంటు మిగలడం దాన్ని అవతల చివరి రాంకుకు చేర్చి రాణినో ఏనుగునో పునర్జన్మనిచ్చి, దానితో ఒంటి రాజును 50 ఎత్తులతో ఆటకట్టించవచ్చు.

R రూకుకు 5 పాయింట్ల బలం రాణికంటే 4 పాయింట్లు తక్కువ అందువల్ల మరో ఏడు ఎనిమిది ఎక్కువ ఎత్తులు కావాలి నల్లరాజును మేట్ చేయాలి అంటే. బొమ్మ చూడండి బలగాల పేర్పు ఇలా వుంది. నల్లరాజు d5లో Kd5 తెల్లరాజు Ka1 రాణికి



రాజు, ఏనుగు
ఒంటి రాజును ఆట కట్టించడం

బదులు రూకు b1 గడిలో Rb1 లో వుంది.

పై చెప్పిన ప్రకారం నల్లరాజును చివరి రాంకుగాని, ఫైలు(శ్రేణి)కుగాని బలవంతంగా నడవమని వత్తిడి తెచ్చి, రాజుకు రాజు ఎదురుగా వున్నప్పుడు రూకుతో ఆఖరి ఫైలుగాని ర్యాంకులో (నల్లరాజు వున్న) రాజు చెప్పి ఆటకట్టడం చూద్దాము. ఇక్కడ రూకు రాజును, బోర్డు చివరకు నెట్టడంలో చాలా ఉషారుగా వుంటుంది. రాజులకు మధ్య ర్యాంకు, ఫైల్‌లను ఒక కంచెగా భావించాలి. రాజుకు ఎదురుగా నల్లరాజు రాగానే (బలవంతంగా) రూకుతో రాజు అనడం నల్లరాజు వెనకకు ఒక మెట్టు దిగడం అలా.. ఎత్తులు క్రింది విధంగా వుంటాయి **1.Kb2 Kd4, 2.Kc2 Ke4, 3.Kc3 Ke5, 4.Kc4 Ke4, 5.Re1ch. Kf5, 6.Kd4 Kf4, 7.Rf1ch1 Kg5, 8.Ke4 Kg6 9.Ke5 Kg5, 10.Rg1ch. Kh4 11.Kf5 (not f4)** ఎదురుగా మనం వెళ్ళకూడదు. ఒంటి రాజునే ఎదురుగా రప్పించి పోరాడు అని ప్రోద్బవించాలి కాని నల్లరాజు ఎదురుగా వస్తే రూకుతో రాజు అని ఆట కట్టియిపోతుంది. అవి తెలిసి వెళ్లదు. ఇంకో కొన్ని ఎత్తులు వేసి ప్రాణం దక్కించుకోవాలని చూస్తారు.

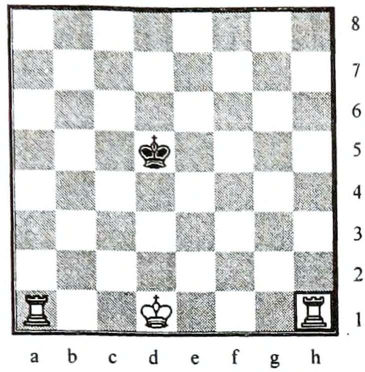
11. Kf5 Kh3 12.Kf4 ఎదురుగా రా! అంటూ వెంటాడాలి (తెల్ల రాజు మాత్రం రూకు ఫైల్‌కోసం వెళ్లి) **Kh2,**

13. Rg3 (Rg8 దూరంగా వెళ్లవచ్చు. నేర్చుకునే దశలో) **Kh1 14.Kf3 Kh2, 15. Kf2 Kh1, 16. Rh3 Ch.mate.** (నల్లరాజు 13. Rg8 Kh3 again h3 అప్పుడు 14వ ఎత్తు వెయిటింగ్ మూవ్ వేసి రాజును h4 వస్తావా ఎదురుగా అంటే రాడు. h3 వెళ్తే ఆట కట్టయిపోతుందని అప్పుడు తెల్లరాజు 14.Rg7 Kh2 (not h4 15. Kf3 ఎదురుగా రా!) నల్లరాజు లేడు కీ వెళ్తాడు **Kh1 16. Kf2** ఎదురుగా రా అంటే నల్లరాజుకు గత్యంతరం లేక h2కు రావాలి. Kh2 **17. Rh7 ch.mate.**

ఆట తెలిసి తరుచు అభ్యాసం చేస్తూ వుంటే 15 ఎత్తులలో కట్టించవచ్చు. 13. Rg3 ఎత్తుతో ఇక్కడ టచ్డ్ మూవ్ అంటే రాజును ముట్టుకుని తప్పుడు ఎత్తువేస్తే ఏనుగు పోతుంది. గమనించాలి.

3.ఒంటి రాజును, రాజు రెండు ఏనుగులతో

ఇది పై జెప్పిన వాటి కంటే చాలా సులువైనది. ఇక్కడ రాజుకు పని వుండదు. రెండు రూక్స్ ఒకదాని తరువాత ఒకటి, ఫైల్‌విగాని ర్యాంకులకుగాని చేరి ఒంటి రాజును మెట్లు దిగేటట్లు తరిమి ఆఖరి ర్యాంకుగాని, ఫైల్‌కిగాని తరిమి ఆట



రాజు, రెండు ఏనుగులు ఒంటి రాజును ఆట కట్టించడం

కట్టించడం చూస్తాము.

ఉదా:- బలగాల పేర్పు యీ విధంగా వుంది. తెలుపు Kd1, Ra1, Rh1, నలుపు ఒంటిరాజు Kd5. బొమ్మలో నిశితంగా చూడండి నల్లరాజు 8వ ర్యాంకుకు దగ్గరగా అంటే 3 గడులే బల్ల ఒడ్డుకు చేర్చాలి. మనం నల్లరాజు, 5వ ర్యాంకునుంచి 4వ ర్యాంకుకు రాకుండా మొదట ఒక కంచె వెయ్యాలి అంటే ఒక రూకును 4వ ర్యాంకుకు చేర్చాలి. తరువాత రెండవ రూకుతో రాజును 5వ ర్యాంకులో బెదిరించాలి 'రాజు' అని. అతడు 4వ ర్యాంకు రాలేడు. 5వ ర్యాంకులో తచ్చాడతాడు. తప్పనిసరిగా (ఫోర్స్‌డ్) 6వ ర్యాంకుకు దిగవలసి వస్తుంది. అలా ఒకదానితరువాత ఒక

రూకుతో 8వ ర్యాంకుకు నల్లరాజును తరిమి ఆటకట్టించాలి చూడండి, ఎత్తులు ఎలా ఉంటాయో.

1. Rh4 Ke5, 2. Ra5ch. Kf6, 3.Rh6ch. Kg7 ఇప్పుడు గమనించి తప్పుడు ఎత్తుగా టచ్డ్ మూవ్ Ra7ch. వేస్తే Rh6ని నల్లరాజు చంపెస్తాడు. అందుకు R h6 నుండి అదే 6వ ర్యాంకులో దూరంగా b6 గడికి చేర్చాలి a6 కి కాదు! రెండు ఒకే ఫైలులో వుంటే ఫ్రీగా నడవలేవు) **4 Rb6 Kf7** (7వ ర్యాంకులోనే కాలక్షేపం నల్లరాజు విలంబన చేస్తాడు). 8వ ర్యాంకుకు దిగడు - తను 50ఎత్తులకే బ్రతక వచ్చుకదా? **5. Ra7ch. Ke8,**

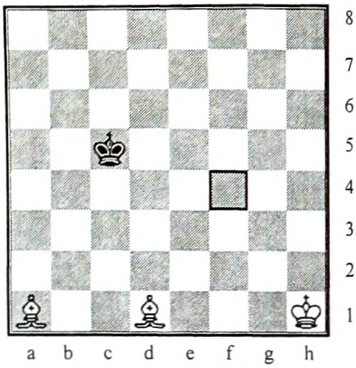
6. Kb8ch.mate కొన్ని సంధర్భాలలో తెల్లరాజు బోర్డు మధ్యన వుండి (ఏనుగులు) ఒకే ఫైలులో వుండడం జరిగినప్పుడు ఇది 12 ఎత్తులదాకా నడవవచ్చు.

4. తెల్లరాజు రెండు బిషప్పులతో ఒంటరి నల్లరాజును ఆట కట్టించాలి.

తెలుపు : Kh1 Ba1 Bd1

నలుపు : Kc5

బిషప్పులు రెండు తెలుపు నలుపు



రాజు, రెండు బిషప్పులు ఒంటి రాజును ఆట కట్టించడం

గళ్లలో మాత్రమే ఏటవాలుగా నడుస్తాయి. అందువలన కొంత ఇబ్బంది కాని యిది రూక్సు రాంకులు, ఫైళ్లలో రైలు పట్టీలలాగ నడిచి రాజును ఆట కట్టడం చూసాం. అలాగే బిషప్పులుగూడ ప్రక్కప్రక్కగా ఐమూలలో నడుస్తూ రాజును బంధించి ఆటకట్టడం రాజు సహాయంతో చూద్దామా!

1. Kg2 Kb5, 2. Kf3 Kb4, 3. Ke3 Kc5 4. Ke4 Kb4, 5. Kd5 Kb5, 6. Bc3 Kb6, 7. Ba4 Kc7, 8. Ba5ch. Kb7, 9. Bb5 Kc8, 10. Kd6 Kb7, 11. Kd7 Kb8 12. Ba6 Ka7, 13. Bc8 Kb8, 14. Bc6 Ka8, 15. Kc6 Kb8 16. Ba6 Ka8, 17. Bd4 Kb8 18. Kb6 Ka8, 19. Bb7 ch. Kb8, 20. Be5 check mate.

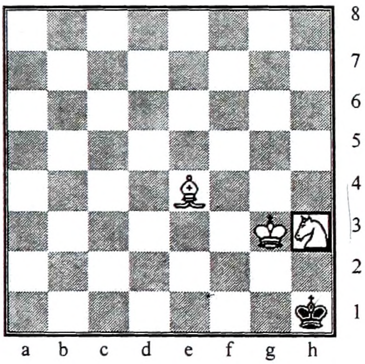
5. తెల్లరాజు బిషప్పు, గుఱ్రం, ఒంటి నల్లరాజును ఆట కట్టించాలి

ఇది చాలా కష్టం బాగా నేర్చినవాళ్లు గూడ తప్పులు చేయడం ఎత్తులు మళ్లీ మళ్లీ దిద్దుకుంటూ కొనకి ఆట కట్టించగలరు. ఇందులో ఒక కిటుకు వుంది. చెప్పడం సులువేగాని ఆచరణ మాత్రం చాలా ప్రాక్టీసు నిధానం వుంటే చాలా ఎత్తులు తీసికొంటుంది.

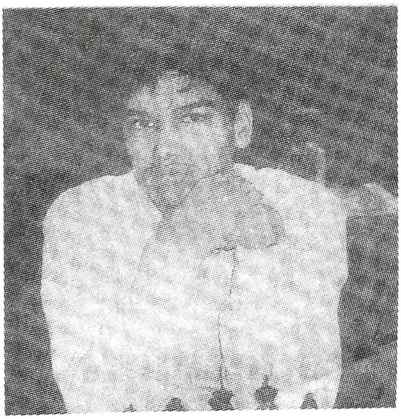
కిటుకు : నల్లరాజును బల్ల అంచుకు తరమాలి. అదిగూడ నీకున్న బిషప్పు ఏ రంగు గడిలో వుందో ఆ రంగుగల మూలగడికి తరిమి ఆటకట్టించాలి. ఇక్కడ బిషప్పు, గుఱ్రంలు మంచి కలయికలు కల్పనలతో రాజు సాధించగలడు.

ఎత్తులు చాలా వుంటాయి. కాని **చివరికి ఎలా ఆట కట్టవుతుందో ఆ పొజీషన్ బొమ్మలో చూపడం జరిగింది.**

గమనిక : ఇక్కడ తెలుపు Kg3, Nh3 Be4+check. తెల్ల బిషప్పు, తెల్ల పొడుగు ఐమూలలకు పోతుంది అందుకు రాజును a8 గాని h1 గాని గడులకి పంపి ఆట కట్టించాలి. (a1, h8 మూలలో కాదు.) శగటు నల్లగడిదైతే నల్లరాజును a1 కాని h8 గడికి గాని తరిమి బంధించాలి!



రాజు, బిషప్పు, గుఱ్రం
ఒంటి రాజును ఆట కట్టించడం



G.M. హరికృష్ణ

4 ప్రారంభ శాస్త్రం

4.0 జాతులు, ఉపజాతులు

మనం మునుపే తెలునుకున్నాము - చతురంగం ఆటలో మూడు దశలు వున్నాయని. మొదటిది ప్రారంభం (ఓపినింగ్), రెండవది మధ్య ఘట్టం (మిడిల్ గేమ్), మూడవది అంత్య దశ (ఎండ్ గేమ్). యుద్ధారంభంలో గాని యిద్దరు ప్రత్యర్థులు తలవడినప్పుడు మొదటి దెబ్బతో నగం వని ఐనట్లు ప్రయత్నం చేయాలని అంటారు. దానినే ఇంగ్లీషులో " ఎ గుడ్ బిగినింగ్ ఈన్ హాఫ్ ది బ్యాటల్" అని జాగ్రత్తగా ఏ వనైనా ఆలోచించి 'ప్లాన్'గా ప్రారంభిస్తే నగం వని అయినట్లు మనకు తోస్తుంది. చతురంగంలో కూడా ఇదే వర్తిస్తుంది.

మొదటి ఎత్తు రాజు ముందు పావును e4కి రెండుగళ్లు ముందు వేయడం అన్నిటి కంటే శ్రేష్ఠమయినదిగా అందరికి తెలుసు. ఎందుకంటే అది సెంటర్‌ని ఆక్రమించి ఇటు మంత్రి(క్వీన్)కి అటు శగటు (బిషప్)కు బయటకు రావడానికి వీలు కలుగచేయడం గమనించాలి.' అని ఒకనాడు ప్రపంచ ఉద్దండుడు అలఖీనును "మీరు e4కి బదులు మంత్రి బంటును d4 మొదటి ఎత్తుగా ఎందుకు వేయరు?" అని ప్రశ్నించగా, ఆ మేధావి, "నిజమే నాకు **d4** ఎత్తు వేసేక ఎలా ఆడాలో తెలియదు గనుక" అని చెప్పి అందరిని ఆశ్చర్యంలో ముంచేసాడు.

కాని యీ మొదటి ఎత్తులు రకరకాలుగా సెంటర్ పాను ప్రారంభం అని, ప్రక్క పాను ప్రారంభాలని, ఇండియను ప్రారంభాలని, అని నాలుగుగా ప్రత్యేక విభజన జరిగింది.

మనం ఎత్తు వేయాలంటే ఏ జంతువును ఎక్కడికి జరపాలి

<u>అదే మన మొదటి ఎత్తు</u>

బోర్డు సరిగా తెల్ల మూలగడి కుడి చివరకు వచ్చేటట్లు పేర్చి జంతువులను వాటి పుట్టగడులలోనుంచి, రాణి(మంత్రి)ను రూలు ప్రకారం అంటే తెల్లరాణిని తెల్లగడిలో వుంచి రాజు

ప్రక్కనుండగా. నల్లరాణి నల్లగడిలో ఉందా! అని చూసి నల్లరాజు ప్రక్కగా తెల్లగడిలో వుందా అని చెక్ చేసి, <u>తెలుపు మొదటి ఎత్తు వేయాలి</u> అందులో జాప్యం లేదు. **<u>నలుపు మొదటి ఎత్తు వేయకూడదు.</u>** తెలుపుకు జవాబుగా తన మొదటి ఎత్తు వేయడమే నియమం.

ప్రారంభం ఎలా చేయాలి అంటే దానికి మనం నిత్యం ఆచరించే పనులు పద్ధతిగా నడుస్తాయి? అలాగే మనం బయట ఆఫీసుకు వెళ్లాలంటే ఇంటి తలుపు తెరచి గేరేజి మోటరు షెడ్డు తెరచి బండినిగాని స్కూటర్‌నిగాని బయటపెట్టి గేటు తెరచి స్కూటరు బయటపెట్టి, లోపలికి వచ్చి ఆఫీస్ బ్యాగ్‌ని అందులో ఏ ఫైళ్లు తీసికెళ్లాలో ఆలోచించి, బంగారం, ధనం గ్రాడ్రెజిలో బద్రపరచి స్కూటరు స్టార్ట్ చేసి రోడ్డుమీద ప్రపంచం మీదకి పయనిస్తాము. యుద్ధం లేనప్పుడు మన నాలుగు యుద్ధ అంగాలు నిద్రావస్థలోంచి సమరానికి సిద్ధం చేయాలి. అంటే (గుర్రాలు) నైట్స్‌ని మూడవ ర్యాంకులోకి, శగటు (బిషప్)ని రెండవ ర్యాంకుకు ఫియాన్‌చెటో చేసి అంటే **g2**గాని **b2**గాని గళ్లకి తెలుపు,**b7**గాని, **g7**గాని గళ్లకు నలుపు తన శగట్లని జరిపి, బంట్లని సెంటర్‌లోకి జరిపి, మంత్రి, శగట్లు బయటకు రావడానికి సిద్ధంగా మాత్రమే జరిపి, రాజుకి భద్రత కల్పించి అంటే 0-0 రాజకోటలోకి గాని (దగ్గరున్నది షార్ట్ కాసిల్) లేక దూరపు కోట (లాంగ్ కాసిల్) అంటే రాణికి కోటలోకి (0-0-0)గాని పంపి **మధ్యదశలో యుద్ధం చేయడానికి సంసిద్ధతను చేయడం ప్రారంభదశ అంటారు.** ఇది పది, పంద్రెండు ఎత్తులలో జరుగవచ్చు. దీన్నే **డెవలప్‌మెంట్ అని లేక అది మొహరింపు** అని గూడ వాడుకలో వుంది.

యీ ఎత్తులు ఎన్నో రకాలుగా వేయవచ్చు. ఎన్నో ఏండ్ల తరబడి, ఎత్తులు ఏవి ఏ వరసలో వేయాలో ఉచితమో, మేధావులు ప్రయోగించి అందరికి ఆమోద యోగ్యమైన రీతిలో "వరుస వాడులను" తరచి తరచి కొన్ని సంవత్సర ప్రయోగాలతో ఒక ఒప్పందం - ఆమోదంకి తీర్చి దిద్ది మనకు అప్పగించారు. **<u>అది ఆచరణ యోగ్యంగా తీసికోవాలి. కానీ ప్రతి ఒక్కరు తమ రూపకల్పనలకు అనువుగా ఎత్తుకు పైఎత్తులు ఏవి అని నిర్ణయించడం సహజం.</u> అందులోనే ప్రతి క్రీడాకారుడి నిజరూపము తెలుస్తుంది.** పాటలో స్వరాలు కంఠతావచ్చిపాడడం వేరు, నీ స్వరకల్పనా చాతుర్యంతో సంగతులు మార్చి మార్చి నీ బాణి ఎన్నుకోవడం వేరు. ఎస్.పి. బాలసుబ్రమణ్యం, ఘంటసాల, రాజేశ్వరరావు వంటి లలిత సంగీత విధ్వాంసులు వారి బాణీ వేరుగా

లలిత సంగీతమునండి, సినిమా సంగీతమునండి పాట వినగానే గుర్తుకొచ్చేది **'బాణి' ఎవరిది?** అని. అదే ఒరిజినాలిటి అంటారు.

మధ్య దశలో క్రీడాకారుడి ఒరిజినాలిటీకి ప్రాధాన్యత వస్తుంది. ప్రారంభం పుస్తకంలోంచి కంఠస్తం చేసివది ఎత్తులు వీరుడులాగ "చకచకావేసి తరువాత చతికిలి పడటం" మనం చూస్తుంటాం!

ఆ 10 ఎత్తులు గైడ్‌లైన్స్‌గా అర్థం చేసికొని **వాటి వెనుక అంతరార్థాలు అర్థం చేసుకోక** కంఠస్తంతో ఆడి ప్రత్యర్థి కొంత మార్చగా దానికి జవాబు ఏ ఎత్తు వేయాలో తెలియక సాధారణ క్రీడాకారుడు బోర్లపడడం సహజం. అదే ఒక చతురంగ 'మాష్టారు' ప్రతి ఎత్తు ఎందుకు వేసెమో తరువాత ఆట ఏ రకంగా మారుతుందో ముందే గ్రహించి తదనుగుణంగా ఎత్తులు ఒకటే గాని వరుస మార్చి ప్రత్యర్థి నుంచి కొంత నాసి రకం ఎత్తులను గమనించి ఘట్టి ఎత్తులు వేసి ప్రయోజకరంగా ఆట సాగిస్తాడు.

ఆట రాని వారు, అప్పుడుప్పుడే నేర్చుకుంటున్నవారూ వేసే మొదటి ఎత్తులకు ఒక అర్థం, ప్రయోజనం క్రమం వుండదు. అలాగే వారు ఆటను **ఒక ప్లాను వేసుకొని ఆడకుండా ఒక బంటునే ముందుకు జరపడమో, లేక** ఒకే జంతువును పలుమార్లు కదలించడం లేక ప్రత్యర్థి వేసిన **ఎత్తులనే తను గూడ వేయడం వంటి వికృత చేష్టలు 'ఇర్రెగులర్ మూవ్స్'** చేసి ఎదుటి వానికి తమ జంతువులను పొగొట్టుకొని, కొన్ని సంధర్భాలలో 4 ఎత్తులలోనే ఆట కట్టుయి రాజు కదలేక ఆటలో ఓడిపోవడం చూస్తాం.

ఇందుకు మనం వీలయినంతవరకు **చతురంగపు "పది సూత్రాలను"** ఎల్లప్పుడు ఆచరించడం మంచిది.

ప్రారంభంలో

చతురంగం పది సూత్రాలు

1. బలగాలను ముందుకు మోహరించకుండా ప్రత్యర్థిపై దాడికి దిగవద్దు.

2. రాజును వదిలంగా రాజువైపో రాణివైపుకో తరలించు వీలైన త్వరలో. "ఆలస్యం అమృతం విషం", రాజు పుట్టు గడిలో వుంటే ప్రమాదానికి గురి అవతాడు. **రాజు లేనిదే రాజ్యం లేదు సుమా!**

3. రాణి (మంత్రి)ని ప్రారంభంలోనే ముందుకు పంపి దానితో ఎక్కువ ఎత్తులు వేయకు.

4. ఒకే జంతువును ప్రారంభంలో ఎక్కువగా కదపకు. దానికంటే ఇతర జంతువులను గాని పావులని గాని మొహరించు.

5. ప్రారంభంలో ఎక్కువ బంట్లను ముందుకు పోనీయకు.

6. నీ జంతువులను ప్రత్యర్థి తెరపులో వుంచకుండా చూసుకో.

7. కోట కాస్తున్న బంట్లను అనవసరంగా జరిపి కోటకు బీటలు వేయకు, పురాతన మన జాతీయ ఆటలో ఏనుగు ముందు పావులను ఒకగడి జరిపి ప్రత్యర్థి శగటుగాని గుర్రంగాని ముందుకు రాకుండా చేయడం ఆచరణలో వుండేది. a3, h3, a6, b6 (నలుపు)కి బంట్లను జరపడం.

8. ఇచ్చినవన్నీ ఆబగా పుచ్చుకోవడం (బంట్లలో) తప్పు-జాగ్రత్త!

9. ప్రత్యర్థి నిన్ను భయపెడితే ఆ ఎత్తును కించపరచకు! తక్కువ అంచనా వేయకు.

10. దాడి తీవ్రంగా మనపై వచ్చినపుడు బలగాలను సమన్యం చేసి ఆట తీవ్రతను తగ్గి ముఖంజేయి. గెలుస్తున్నప్పుడు జాగ్రత్త! ఆతురతలో తప్పుడు ఎత్తులుగాని సరియైన వరసలోగాని వేసి గెలువు. ఓటమిలో వున్న ప్రత్యర్థి, మూలకు నెట్టిన పిల్లిలాగ పులిగా మీదబడవచ్చు! సమయం కోసం వేచి వుండి దాడి చేయగలడు.

ఈ సంధర్భంలో ఎత్తులన్నీ తెలుపుకు వర్తించినట్లు వ్రాస్తున్నాము. ఇవన్నీ నలుపుకుగూడ వర్తిస్తాయి. **తెలుపు ముందరవేస్తే, వాటికి జవాబుగా నలుపు ఎత్తులు వేయాలి.** అందుకే **తెలుపువి దాడి** అని **నలుపువేసిన ఎత్తులు రక్షణ (డిఫెన్స్) అని అనడం సహజమే.** అలాగే నలుపు దాడికి దిగితే తెలుపుగూడ రక్షక ఎత్తులు వేయవలసి వుస్తుంది.

ఇంతకు ముందు ప్రారంభాలను సెంటర్ మధ్య భూమిపై ప్రారంభం అని, ప్రక్క ప్రారంభాలని, ఇర్రెగులర్ ప్రారంభాలని, ఇండియన్ ప్రారంభాలనీ వివిధ తరగతులుగా చెప్పుకున్నాము. **మొదటి ఎత్తు ఆధారంగా ఇప్పుడు వాటిలో ఉపజాతులను చూద్దాము.**

ప్రారంభాలలో ఉపజాతులు

వీటిలో **తెరిచి** వున్నవి, నగం **తెరిచినవి, మూసిన** ఆటలు **ప్రారంభాలు 3 తెగలుగా** ఉపశాఖలుగా ఆచరణలో వున్నాయి.

1. తెరిచిన ప్రారంభాలలో తెలుపు రాజు బంటును e4కి జరిపితే దానికి నలుపు తన రాజు బంటును e5గడికి జరవడవంల్ల ఎత్తులతో **e4 e5 ప్రారంభం తెరచిన ప్రారంభం** అని **నామధేయం చేయడమైంది.**

2. అలా కాకుండా తెలుపు మొదటి ఎత్తు తన రాజు బంటుని **e4** గడికి వేసినా నలువు మాత్రం **e5**గడికి రాజ బంటును జరపకుండా మరి వేరే

ఏదైనా ఎత్తు వేస్తే దానిని సగం తెరచిన ప్రారంభం అనడం గ్రహించాలి.

3. ఇక **మూసిన ప్రారంభంలో తెలువుకు ఏ నిర్భంధం లేదు.** మొదటి ఎత్తు రాజుబంటును e4కి **వేయనక్కరలేదు! మరి వేరే ఏ** ఎత్తునైనా వేస్తే ఆ ప్రారంభం **మూసిన ప్రారంభం** అని తెలుసుకోవాలి.

దాడిగొలిపేవి - రక్షిత ప్రారంభాలు

ఇంకా ముందుకుపోగా ప్రారంభాలను మరి కొద్ది శాకలుగా చూడటం అలవాటులో ఉంది. అవి దాడికి దిగేవి (attacking), (Defensive) రక్షణకు ప్రాముఖ్యమిచ్చేవి.

1. **కింగ్ పాన్** - రాజు బంటును మందుకు మొదట వేసే ప్రారంభాలు e4 దాడికి దిగేవిగా వ్యవహరించడం కలదు. ఇవి దాడిని ఇష్టపడేవాళ్లు ఎక్కువగా ఆడటం చూస్తాము.

2. **క్వీన్ పాన్ - రాణి(మంత్రి) బంటును d4కి జరిపిన ప్రారంభాలు రక్షిత ప్రారంభాలని పిలవడం. d4 ప్రారంభం అనడం.** ఈ ప్రారంభాలు మొదటి నుండి దాడి ఒద్దు బాబు! అనుకుని వేచి పొంచి దాడికి దిగే వాళ్లు ఇష్టపడే ప్రారంభం. వీరు **రక్షిత** ఎత్తులకే ప్రాధాన్యం యిస్తారు.

3. ఇక c4 ప్రారంభం అంటే రాణి తాలుకు శకటు బంటును c4కి నడిపే వాళ్లు తమ ఉద్దేశాలను లోపల రహస్యంగా వుంచి పొంచి రకరకాలుగా ప్రారంభంని మార్చగల సమర్థులు వీరు ఉద్దండులు, అన్ని క్షుణ్ణంగా విశ్లేషించగల సమర్థులు. వేరే ప్రారంభంకి మారుతున్నట్లు కనబడి ప్రత్యర్థిని అయోమయం చేస్తారు. పైగా వీరు మొదటి 10 ఎత్తులను వరుస మార్చి అవే ఎత్తులను వేస్తారు.

ఆట ఉద్దేశం ఏమిటి?

ఆట ప్రారంభించిన ముందర మనం ఎలా ప్రారంభించాలి? మధ్య ఘట్టం ఎలా నడిపించాలి? చివరి అంత్యదశను మనకు అనువుగా వుండేటట్లు ప్లాన్ చేసికొని ప్రారంభాలను తగిన రీతిలో ఆడి మనం కోరిన స్థాన పరిస్థితి తెచ్చుకోవడానికి ప్రయత్నం చేయాలి.

అంతేగాని పుస్తకాలలో ఇలాంటి 10 ఎత్తులు వేయాలి. రాజును కాస్లింగ్ చేసి తీరాలి 8వ ఎత్తులో మన గురువు చెప్పినట్లు అలా అలా పుస్తకంలో లాగ ఎత్తుల వరుసలను కంఠతా బెట్టి చరచరా వేసేయేడం తరువాత ఏ ఎత్తు వేసి ప్రత్యర్థి మార్చిన ఎత్తును ఎదురించాలో తెలియక తమ బలగాలను కోల్పోయి ఆటకట్టు అవడం

గూడ చూస్తుంటాము. అందువలన ప్రతి ఎత్తు వెనకాల ఒక పరమార్థం వుంటుంది. కారణం లేకుండా వేయకూడదు. పుస్తకంలో వుందనో మన గురువుగారు వేసి తీరాలని చెప్పారనో వేయకూడదు.

ఉదాహరణకు చతురంగ ఒలింపియాడ్‌లో రష్యా టీముకు కోచి గుఫెల్డ్ మహిళా క్రీడాకారులందరికి తను కాంటీనుకు టీకి వెళ్లి వచ్చేలోగా అందరూ 10 ప్రారంభ ఎత్తులు వేసేసి రాజులను కోటలోకి పంపిచేయాలని ఒక ఉత్తరవు జారీ చేసి వెళ్లాడు. అందులో ఒక చిన్నారి మాత్రం? గురువు చెప్పినంత మాత్రన రాజును కోటలోకి వెంటనే పంపాలా, రాజు మాత్రం వీరుడు కాడా అని కాస్లింగ్ కోట కట్టలేదు.

చతురంగం గురువు 'టీ' సేవించి వచ్చేసరికి ఆ చిన్నారి భయపడింది. కాని ఇంకొన్ని ఎత్తులలోనే తను చేసిన పని మంచికే జరిగందని ధైర్యంగా ఆడి తన ఆటను గెలిచింది. తక్కిన ముగ్గురు గురపాలనకు తలవగ్గి రాజుకు కోట్టగట్టి తమ ఆటను ఓడిపోవడం, ఇద్దరు సమం చేనుకోడానికి బ్రహ్మ ప్రయుత్నం చేయవలసి వచ్చింది. మనకు దీనివలన తెలిసేదేమిటంటే చతురంగంలో తెలిసిన ప్రారంభాలు మంచివే. ఎత్తులు ఎలా వేస్తే మంచి ఎత్తులు అంటారేగానీ - అన్నీ మంచి మందులే కాని జబ్బు వేరైనపుడు మంచి మందని వేయము. జబ్బుకు సరైనదానిని ఎన్నుకొంటాము. అలాగే **రోగంని బాగు చేసేదే మందు అంటాము. అంతేగాని ప్రతి మందు 'మందుగా' చూడము. రోగం నయం చేసేదే మందు!**

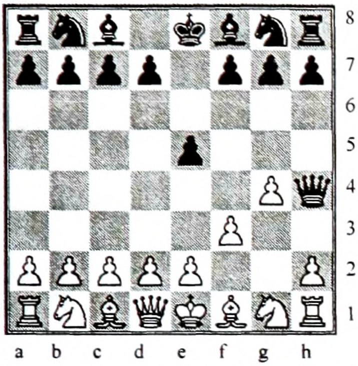
ఎల్లప్పుడూ సరైన ఎత్తువేయాలి. ఫరవాలేదు ప్రత్యర్థి బాలుడు ఆట తెలియని వాడు అని తప్పుడు ఎత్తుతో లాభం పొందాలని చూస్తే అతడు తెలియకుండానే సరైన జవాబుగల ఎత్తు వేసి నిన్ను ఆటలో ముంచడం జరుగుతుంది. **కార్పోవ్ 7 ఏండ్ల వాడితో** గూడ సరైన ఎత్తు వేస్తాడు తొందరగా ముగించేద్దామని వేరే ఎత్తువేయుడు. అందుకే **కార్పోవ్‌ని "చతురంగ మెషీను"** అంటారు. పది సంవత్సరాలు తన కిరీటాన్ని నిలుపుకోవడం మజాకా కాదుగదా?

ఫూల్స్ మేట్
Fool's Mate

పై చెప్పిన సూత్రాలకు ఉదాహరణగా క్రింది **ఫూల్స్ మేట్ ఆట**ని ఆనందించండి.

రెండుత్తులలో ఆట కట్టయింది. తెలువుకు ఎందుకిలా అయిందో చూద్దాము. 10 సూత్రాలలో నాల్గింటిని ఖాతరు చేయలేదు. మొదటి ఎత్తు F3కి **బంటును తోయడం ఒక తప్పు,** దీని వలన రాజుపై దాడికి ద్వారం తెరిచాడు. ((శగటు) భిషప్పు బంటును ముట్ట కూడదు సుమా?) నల్ల ఏనుగుల ద్వారా

ఫూల్స్ మేట్



తెలుపు పది సూత్రాలను పాటించలేదు

రెండెత్తులలో ఆట కట్టయింది

రాజుకు ముప్పు రావచ్చు.

రెండో ఎత్తులో ఇంకో పావును g4 గడికి వేసాడు. బంట్లు ముందుకుపోవడమేగాని వెనక్కిరాలేవు. తక్కిన జంతువులలాగ, వాటి ఖర్మ! అలా వెనక్కి రాగలిగితే నలుపు రాణి h4 గడి నుండి దాడి జరిపి రాజు ఆటకట్టు అన్నప్పుడు ఈ బంటు వెనకి రాలేకపోయింది! బంట్లు వెనక్కి రాలేవు! పాపం!!

ఆట నేర్చుకునే చాలా మందికి మొదటిలో బంట్లను ముందుకు తీసుకుపోవడమే సులువుగా అర్థమయ్యే ఎత్తులు. అదేగాక అర్థరహితమయిన ఎత్తులు - పై పది సూత్రాలను వక్కకు నెట్టి వ్యవహరించడంవల్ల వచ్చే అనర్థాలని గ్రహించరు??!!

4.1 ప్రారంభ శాఖలు - నామధేయాలు

తెరచిన ప్రారంభాలు

చతురంగం ప్రారంభ ఎత్తులు 1,97,300లలో మొదటి 4 ఎత్తులే 72,000కు మించగా, 16,556 ఎత్తులు బంట్లతోనే మొదలవుతున్నట్లు అంచనా! కంప్యూటరు యీ సంఖ్యలకు బెదరకుండ జీర్ణించికుని నిర్భయంగా అతి త్వరలో వివేకంతో ఆడగలవు. ఐనా మానవుని కల్పనా మేధస్సు వీటికి అతీతంగా ఇంకొన్ని కల్పన చేసి పై చేయిగా నిలువగలదు. ఇంకొన్ని రోజులు ఈ కంప్యూటర్‌ల భయాన్ని వెనక్కు నెట్టగల శక్తి మానవునికి ఉంది! మొదటి 4 ఎత్తులు అంటే తెలువువి రెండు, నలువువి రెండు. కొంత మంది నగం ఎత్తులుగా నాలుగు అనడం కలదు.

కంప్యూటర్ల బెడద నుంచి ఉద్భవించే నవాలు ఇంకా ప్రభలుతుండగా చతురంగం క్రీడ తన ఆకర్షణ ప్రజాదారణ నిలుపుకొనడానికి కారణం ఆటలో వున్న కల్పనా సంపత్తియేగా కుండా మానవునికి

కంప్యూటర్‌ల కల్పనా శక్తి కంటే అధిక్యత వుండటంవల్లనే యింకా యింకా క్రొత్త ప్రోగ్రాములు, కొత్త వ్యూహారచనలు ఆచరణ యోగ్యమయినవి.

ప్రారంభాలను ఇంకా దగ్గరగ నిశితంగా చూసి వాటి నామధేయాలు వాటి శాఖలను వివరంగా పరీక్షిద్దాము. వీటిని అంతర్ జాతీయ మాష్టర్లు, అంతర్‌జీతీయ గ్రాండ్‌మాష్టర్లు ఎంచుకొని ఎక్కువగా పోటీలు ఆడేవి గూడ చూద్దాము.

తెరచిన ప్రారంభాలు

మొదట మనం తెరచిన ప్రారంభాలు E4 - E5 లను చూద్దాం.

అందులో (రాజుబంటు) కింగ్ పాన్, ఫకి బీర్ కౌంటరు గాంబిట్ గైకొవియోనో, ఇవాన్స్‌గాంబిట్, రాయ్‌లోపెజ్, పెట్రోఫ్ డిఫెన్సు, స్కాచ్‌గేము, ఫిల్డారు డిఫెన్సు, రెండు గుర్రాల డిఫెన్సు, ఇత్యాదిని వాటిలో ఉపశాఖలు.

బి) సెమి ఓపెన్ ఓపెనింగ్స్ : నగం తెరచిన ప్రారంభాలు :

అందులో అలఖీను ఢిఫెన్సు, పిర్క్(గాని యుగాస్లావ్, లేక ఉఫ్‌మిట్స్రావ్ డిఫెన్సు), ఫ్రెంచి డిఫెన్సు, సిసీలియన్ డిఫెన్సు, కేరోకాన్ డిఫెన్సు, ఇత్యాదినే గాక వాటిలో ఉపశాఖలు చూద్దాం.

కింగ్ పాన్ ఓపినింగ్స్ (రాజు బంటుతో ప్రారంభాలు)

మొదటిది తెలుపు ఎత్తు, రెండవది నులుపు జవాబు.

గాంబిట్ అంటే దుస్సాహసం (బంటును బలియిచ్చుట)

ఎ) కింగ్స్ గాంబిట్‌లో యిలా ఎత్తులు వుంటాయి.

(i) Kings Gambit Accepted (కింగ్స్ గాంబిట్ స్వీకరణ)

1. e4 e5
2. f4 exf4

(ii) Knights Gambit or Algeiers Gambit (అల్జీయర్స్ గాంబిట్)

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Nf3 d5

(iii) Bishops Gambit (బిషప్ గాంబిట్)

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Bc4 d5

(iv) Kings Gambit Declined (కింగ్స్ గాంబిటు తిరస్కరణ)

1. e4 e5
2. f4 Bc5
3. Nf3
white pawn gambit offer rejected.

(v) Faulk bear - Counter Gambit

1. e4 e5
2. f4 d5
3. exd5 e4

Giaco PIANO

బి) గైకో పియానో ప్రారంభం

1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. Bc4 Bc5
4. c3 or d3

Evans Gambit (ఇవాన్స్ గాంబిట్)

a) 1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. Bc4 Bc5
4. b4 (evans gambit) Bxb4 *accepted*

b) 1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3.Bc4 Bc5
4. b4 Bb6 ***(rejected)***

Ruylopez opening

సి) రైలోపెజ్ ప్రారంభం

with third move of black 3.... a6

a) 1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. Bb5 a6
4. B x N(exchange variation)

b) 1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. Bb5 a6
4. Ba4 d6 5. BxN

delayed exchange variation

c) 11వ ఎత్తులో నలుపు 11... Qc7 గడికి జరపగా దీనిని చిగోరిన్ **(Chigorin)** డిఫెన్సు అంటారు.

పై మూడు ఓపెన్ సిస్టమ్ క్రింద వస్తాయి.

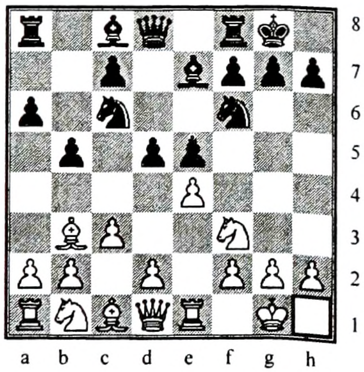
ఇందులో ఇక క్లోస్డ్ డిఫెన్స్ సిస్టం ఆఫ్ డిఫెన్సు చూద్దాము.

Marshall Counter attack

మార్షల్ కౌంటర్ అటాక్

1. e4	**e5**	**5. 0-0**	**Be7**
2. Nf3	**Nc6**	**6. Re1**	**b5**
3. Bb5	**a6**	**7. Bb3**	**0-0**
4. Ba4	**Nf6**	**8. C3**	**d5**

రోయ్‌లోపెజ్ మార్షల్ కౌంటర్ అటాక్



నలుపు 8వ ఎత్తు

రైలోపెజ్ 3... a6 లేకుండా

Cordel defence

1. కార్డెల్ డిఫెన్స్

1) e4 e5

2) Nf3 Nc6 3) Bb5 Bc5

Berlin defence

2. బెర్లిన్ డిఫెన్స్

1) e4 e5
2) Nf3 Nc6
3) Bb5 Nf6

Old Steinitz defence

3. ఓల్డ్ స్టెయినిట్జ్ డిఫెన్స్

1) e4 e5
2) Nf3 Nc6
3) Bb5 d6

Cozio defence

4. కోజియో డిఫెన్స్

1) e4 e5
2) Nf3 Nc6
3) Bb5 Ne7

Bird's defence

5. బర్డ్స్ డిఫెన్స్

1) e4 e5
2) Nf3 Nc6
3) Bb5 Nd4

Janisch defence or Schielman defence

6. జానిస్చ్ డిఫెన్స్ లేదా షీల్ మ్యాన్స్ డిఫెన్స్

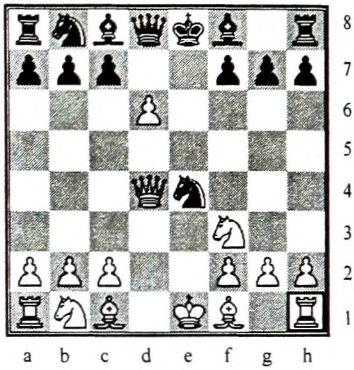
1) e4 e5
2) Nf3 Nc6
3) Bb5 f5

Petroff's Defence

డి) పెట్రోఫ్స్ డిఫెన్స్

1) e4 e5 2) Nf3 Nf6 3) d4 exd4
4) e5 Ne4 5) Qxd4 d5
6) exd6 en passant capture

పెట్రోఫ్స్ డిఫెన్స్



తెలుపు 6వ ఎత్తు exd6 enpassant capture

Scotch Game

ఇ) స్కాచ్ గేమ్

1) e4 e5 2) Nf3 Nc6 3) d4 exd4
4) Nxd4 Nf6 5) Nc3 Bb4

Phildor's Defence

ఎఫ్) ఫిల్‌డార్స్ డిఫెన్స్

1) e4 e5 2) Nf3 d6 3) d4 Nf6
4) Nc3 Nd7 5) Bc4 Be7
6)0-0 0-0 7)Qe2 c6, 8)a4 a5

Two Nights Defence

జి) రెండు గుర్రాల డిఫెన్స్

a. 1)e4 e5, 2)Nf3 Nc6, 3)Bc4 Nf6, 4)Ng5 d5, 5)exd5 Na5, 6)d3 h6, 7)Nf3 e4, 8)Qe2 Nc4

b) 1) e4 e5 2) Nf3 Nc6 3) Bc4 Nf6
4) d4 exd4 5) 0-0 Ne4 6) Re1

4.2 సగం తెరచిన ప్రారంభాలు

సగం తెరచిన ప్రారంభాలు

HALF OPEN OPENINGS

మనం ఇప్పుడు సగం తెరచిన ప్రారంభాలు పరిశీలించుదాము

నగం తెరచిన ప్రారంభం అంటే తెలుపు మొదటి ఎత్తు రాజ బంటును రెండుగళ్లు ముందుకు నడిపి e4 గడి చేరగా నలుపు తన రాజబంటును e5 గడికి రెండుగళ్లు ముందుకువేసి జవాబునివ్వకుండా వేరే ఏదైనా ఎత్తువేసినచో ఆ ప్రారంభం సగం తెరచిన ప్రారంభం అనడం మనుగడలో వుంది. గ్రహించండి.

ఉదాహరణలు ఎ) అలఖీను డిఫెన్స్ (Alekhine Defence) ప్రారంభంలో తెలుపు e4 ఎత్తుకు జవాబుగా నలుపు గుర్రాన్ని f6 గడికి వేయడం ఇలా

1) e4 Nf6 2) e5 Nd5 3) c4 Nb6

4) d4 d6, 5)f4 dxe5, 6)fxe5 Nc6

Pirc or Ugoslav or ufimtsev defence

బి) పిర్కు డిఫెన్స్

1) e4 d6 2) d4 Nf6 3) Nc3 g6
4) Nf3 Bg7 5) Bg5 0-0 6) Qd2 c6

1) e4 d6 2) d4 Nf6 3) Nc3 g6
4) f4 Bg7 5) Nf3 c6

6) Bd3 0-0 etc.

French Defence

సి) ఫ్రెంచ్ డిఫెన్స్ : **1) e4 e6**

2) d4 d5

Exchange variation

1) ఎక్స్చేంజ్ వేరివేషన్ :

3) e xd5 exd5 4) Bd3 Nc6 5) c3Bd6
6) Qf3, Be6 etc.

2) చంపుడు లేకుండా : **3) e5 c5**
4) c3 Qb6 5) Nf3 Nc6 6) a3 a5 etc.

Nimzovitch variation

3) నిమ్జొవిచ్ ఉపశాఖ :

3) Nc3 Bb4, 4) e5 c5

Tarash variation

4) తరాష్ ఉపశాఖ : **3) Nd2c5**

4) e x d5 exd5, 5)Nf3 Nf6, 6) Bb5+ch. Bd7

Classical variation

5) శాస్త్రీయ ఉపశాఖ: **3) Nc3 Nf6**

4) Bg5 Be7 5) e5 N3d2

6) Bxe7 Qxe7

Alekhine chatard attack

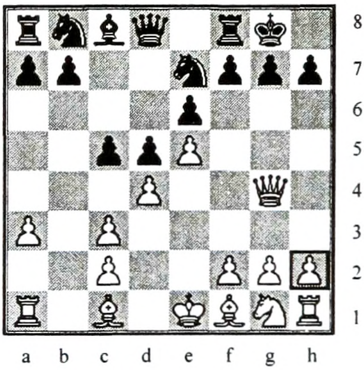
6) అలఖీను చటార్డు దాడి ఉపశాఖ : పైన ఐదు ఎత్తుల తరువాత

6) h4 Bxg5 7) h x g5

Winnawer variation

7) విన్నావరు ఉపశాఖ : **1) e4 e6 2) d4 d5 3) Nc3 Bb4 4) e5 c5 5) a3 Bxc3 check 6) bxc3 Ne7 7) Qg4 0-0 etc.**

విన్నావర్ వేరియేషన్



నలుపు 7వ ఎత్తు

Sicilian Defence

డి) సిసీలియన్ డిఫెన్స్ :

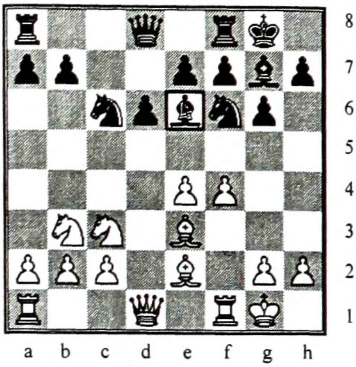
Dragon Variation

1) డ్రాగన్ ఉపశాఖ (చైనీయుల) "సుకరనాగ ఉపశాఖ"

1) e4 c5 2) Nf3 d6 3) d4 Cxd4 4) Nxd4 Nf6 5) Nc3 g6 6) Be3 Bg7 7) Be2 0-0 8) 0-0 Nc6 9) Nb3 Be6 10) f4.

సిసిలియన్ డిఫెన్స్

సుకరనాగు ఉపశాఖ



తెలుపు 10వ ఎత్తు f4

Sicilian defence Dragon variation

పైన వేసిన (శగటు g7గడికి పియాన్‌చెట్ చేయడం ప్రత్యేకత) ఎత్తులు చతురంగ బల్లమీద పరిశీలించండి. బంట్లు h7, g6, f7, e7 మరియు d6 గళ్లలో పేర్చిన అకృతి చైనీయుల ప్రఖ్యాత డ్రాగన్ లేక సుకరనాగం లాగ ఒక విచిత్ర ఆకృతి మనకు కళ్ల ముందర నిలబడుతుంది. ఈ దృశ్యాన్నే ఆధారంగా ఈ ఉపశాఖకు డ్రాగన్ ఉపశాఖగా చతురంగ రంగస్థలలో చలామణి కావడం చతురంగ క్రీడాయేగాక కళాత్మక క్రీడగా గణించబడింది.

Scheveningen variation

2) షెవెనింజను ఉపశాఖ : నలుపు రెండవ ఎత్తులో e6 వేసి శగటును e7

గడికి తేవడం కూడ ఈ ఉపశాఖకు ప్రత్యేకత.

1) e4 c5 2) Nf3 e6 3) d4 cxd4
4) Nxd4 Nf6 5) Nc3 d6 6) Be2 Nc6
7) Be3 Be7 8) 0-0 0-0 9) f4 Bd7
10) Qe1 Nd4 11) Bxd4 Bc6
12. Qg3 g6

పై రెండింటిలో నల్లరాజు సెగటు g7 గాక e7కు జరగడం గమనించండి.

Najdorf Variation

3) నాజడార్ఫ్ ఉపశాఖ (నాజడార్ఫ్ చతురంగ ఉద్దండుడు)

1) e4 c5 2) Nf3 d6 3) d4 cxd4
4) Nd4 Nf6 5) Nc3 a6

(తెలుపు 5. Nc3 వేయగానే a6 నలుపు వేస్తుంది నజడార్ఫ్ ఉపశాఖలో)

6) Bg5 e6 7) f4 Nc6 8) Be2 h6
9) Bh4 Qb6 10) Nb3 Qe3
11) Bf6 gxf6 (Bxf6)

ఇందులో తెలువు 5వ ఎత్తు Nc3 తరువాత నలువు a6 వేయడం ముఖ్యం.

4) Boleslavsky Variation

4) బొలెస్లావిస్కే ఉపశాఖ

(బొలెస్లావిస్కే ఒక మహా చతురంగ శాస్త్రీయుడు క్రీడాకారుడే గాక)

1) e4 c5 2) Nf3 Nc6 3) d4 cxd4
4) Nxd4 Nf6 5) Nc3 d6
6) Be2 e5 7) Nb3 Be7 etc.

ఇందులో 6వ ఎత్తులో e5గడి నలుపు బంటును జరిపి తెలుపు d4 గుర్రం మీద పగ జరపడం ముఖ్యం.

Richtor-Rauzer attack

5) రిక్టర్ రోజర్ దాడి ఉపశాఖ

1) e4 c5 2) Nf3 Nc6 3) d4 cxd4
4) Nxd4 Nf6 5) Nc3 d6 6) Bg5 e6
7) Qd2 Be7 8) 0-0-0 0-0

(తెలుపు ఈ ఉపశాఖలో దూరపు రాణి కోటకు చేరుకోవడం దాడికి తయారవడము ప్రత్యేకత).

9) f4 Nxd4 10) Qxd4 h6 etc.

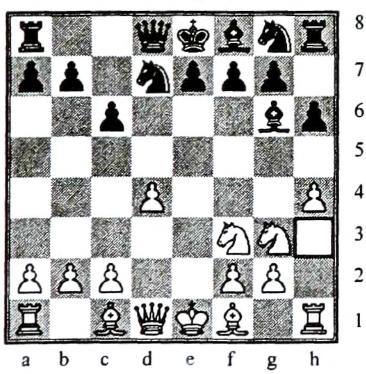
రోజర్ దాడిలో తెలుపు సెగటుని g5కి వేయడం ప్రత్యేకత. దీనివల్ల నలుపు డ్రాగన్ రక్షణకు దిగలేడు.

Caro-kann Defence :

ఇ) కేరోకేన్ డిఫెన్స్ : ఈ ఉపశాఖతో

Caro-Kenn main Line

కేరో కేన్ డిఫెన్స్ మెయిన్ లైన్



నలుపు 7వ ఎత్తు h4 h6

చాల ఆటలు డ్రా నమం అవడం ఎక్కువగా చూస్తాము.

1) Main Line

1) e4 c6 2) d4 d5 3) Nc3 dxe4 4) Nxe4 Bf5 5) Ng3 Bg6 6) Nf3 Nd7 7) h4 h6 etc.

2) Panov _Botwinnik attack

(పానోవ్-బాట్వినిక్ దాడి)

1) e4 c6 2) d4 d5 3) ex d5 cxd5 4) c4 Nf6 5) Nc3e6 6) Nf3 Be7 7) C5 0-0 8) b4 b6 9) Bd3 Bd7 10) Be3 Ng4 11) 0-0 a5 etc.

4.3 మూసిన ప్రారంభాలు

ఈ తెరచిన మూసిన ప్రారంభాలను తరచితరచి జీర్ణం చేసుకోవాలి. కొన్ని ఆటలు తెరచిన ప్రారంభంగా మొదలయి మూసిన ఆటగా మారడం గూడ తెలుసుకోండి. ఇక్కడ సాధారణంగా కనబడే పరిస్థితులనే చూపడం జరిగింది.

మళ్లీ జ్ఞాపకం చేసుకుందాం. తెరచిన ప్రారంభం అంటే రాజ బంటు తెలుపు e4 మొదటి ఎత్తుకు నలుపు జవాబుగా e5కు రాజబంటును జరపడం తెరచిన ప్రారంభం అన్నాము.

మూసిన ప్రారంభంలో అలాగాక నలుపు మొదటి జవాబు e5 వేయడు. మరి ఏ ఇతర ఎత్తునైనా వేసినప్పుడు ఈ ప్రారంభం మూసిన ప్రారంభంగా అనుసరించడం ఆనవాయితీ.

ఈ మూసిన ప్రారంభాల తరగతి అనండి విభాగం అనండి వాటిలో సాధారణంగా యీ క్రింది ప్రారంభాలను జత చేర్చడం సమంజసం.

1. రాణి బంటు ప్రారంభాలు - రాణి వైపు గాంబిట్స్‌తో సహా

2. భారతీయ ప్రారంభ నడకలు (అంటే శగట్లు b2, g2 తెలుపు, b7, g7 గళ్లకు నలుపు నడవడం భారత దేశ ఇండియను చతురంగ పద్ధతులలో జరుపడం) అంటే కింగ్స్ ఇండియన్‌లో (నలుపు శగటు g7కి) క్వీన్ ఇండియన్ (శగటు b7కి తెలుపు b2 గడికి శగటును ఫియాంచటో అంటారు)

3. Grunfield Defence గ్రూయిన్ ఫెల్డ్ డిఫెన్సు

4. నిమజోవిచ్ డిఫెన్సులు Nimzovitch Defences

తరువాత ప్రక్కవాలు ప్రారంభాలుగా (పార్శ్వ ప్రారంభాలు) అంటే ఇంగ్లీషు ప్రారంభం c4తో, Reti రేటి, (Birds) బర్డ్స్ మరియు ఇతర అశాస్త్రీయ ప్రారంభాలు ఆస్ట్రేలియా (Woolwoomlu) వూలువమ్లూ అంటే

ఏనుగు బంట్లను రెండింటినీ మొదటిలో మీది మీదికి తోయడం.

రాణి (మంత్రి) బంటు ప్రారంభాలు (మూసిన తరగతి)

ఎ) క్వీన్ గ్యాంబిట్స్ (Queen's Gambit) : రాణి ప్రక్క గాంబిట్ అంటే శకటు బంటును c4కి జరిపి ఎరగా వేయడం రెండో ఎత్తులో

1) యాక్సెప్టెడ్(Accepted) : ఎరను స్వీకరించే ఉపశాఖ. 1)d4, d5, 2)c4, dxc4

2) డిక్లైన్డ్ (Declined) (Q.G.D) రాణి ప్రక్క గాంబిట్ తిరస్కార ఉపశాఖ.

1)d4, d5 2)c4, e6 or Nf3 యితర డిఫెన్సులు ఉపశాఖలకు వైపు దారి తీస్తూ - సాంప్రదాయక (Orthadox) టర్టకోవర్ (Tartakovar), లాస్కర్(Lasker), జంతు మార్పిడి (exchange variation) టరాషు (Tarasch), చిగోరిన్ (Chigorin) మరియు యితర అనురూపత (Symmetrical) ఉపశాఖలు డిఫెన్సులుగా మారి, చివరకు Albin Counter Gambit ఉద్భవించడం జరిగేయి.

3) (రాణి ప్రక్క గాంబిట్ నిరాకరణ ఉపశాఖకు) స్లావ్ డిఫెన్సు నలుపు తన d5 నల్ల బంటుకు రక్షణకు c6 గడికి తన c బంటును నడిపి స్లావ్ డిఫెన్సుగా **1)d4, d5 2)c4,** c6 రూపించినది.

గమనిక : గాంబిట్ లేకుండా గూడా స్టోన్‌వాల్ డిఫెన్స్, కోలీ సిస్టం ఇత్యాది రసవత్తరమైన ప్రారంభాలు ఉపశాఖలు ఎన్నో వున్నాయి.

బి) వెరసోవ్ ఓపినింగ్(Versov Opening)

1)d4, Nf6 2) Nc3, d5 3)Bg5 Nbd7 4) Nf3, g6 etc.

ఇండియన్ డిఫెన్సు పద్ధతులు

వీటిలో తెలుపు తన మొదటి 3 ఎత్తులను ఎదుటివాని ఎత్తులను పట్టించుకోకుండా అవే వేయడం, దానికి నలుపు జవాబుగా ఒక్కొక్క రీతిలో మార్చడం, ఆ మార్చిన రీతికి ఒక ఉపశాఖ నామధేయం జరిగింది. క్రింద చూపిన విధంగా.

1) గ్రున్ ఫెల్డ్ డిఫెన్స్ **(Grunfeld Defence)**

ఇందులో రాణి బంటును d4 పై మొదటి నుండి నలుపు దాడికి దిగాలి.

1) d4, Nf6 2)c4, g6 3)Nc3, d5 4)cxd5, Nxd5 5)e4, Nxc3, 6)bxc3, c5 7) Bc4, Bg7, 8) Ne2, Cxd4 9)Cxd4, Nc6, 10)Be3 0-0, 11)0-0etc

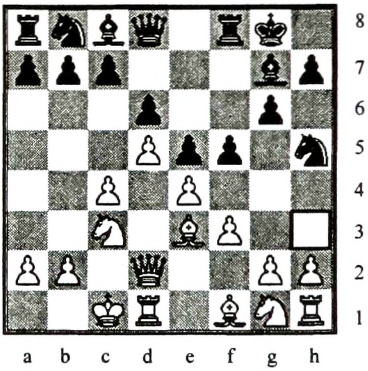
తెలుపు బంటు d4ని నలుపు మొదటి నుంచి ఒకే పగబట్టి దాడి చేయడం విశేషం.

2) రాజు ప్రక్క ఇండియన్ డిఫెన్స్
(Kings Indian defence.)

a) 1d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7, 4.e4 d6 5. f3 0-0

(f3 ఎత్తును సామిష్ (Samisch) ఉపశాఖగా చూడవచ్చు)

కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్స్, సామిష్ ఉపశాఖ



తెలుపు 9వ ఎత్తు 0-0-0

6. Be3 e5 7.d5 Nh5 8.Qd2 f5 9. 0-0-0

b) white fianchettos to g2

మొదటి నాలుగు ఎత్తులు అవే వేసి 5వ ఎత్తులో తెలుపు తన B శగటు (బిషప్)ను Bg2 (గడికి మార్చడం పియాన్చటో అంటారు)

Bg2 ఎత్తు వేయగా ఇదో ఉపశాఖగా గ్రున్ ఫీల్డ్లో చలామణిలో వుంది.

తెలుపు ఫియాన్చెట్ టు జి2 ఎత్తులు ఇలా.

1)d4, Nf6 2)c4, g6 3) Nf3 Bg7
4) g3 d6 5) Bg2

తురువాత గమనించాలి. తెలుపు నలుపు తమ రాజులను రాజు ప్రక్కకే కేస్లింగు కోట కట్టడానికి 0-0 పూనుకుంటారు.

3) రాణిప్రక్క ఇండియన్ ఢిఫెన్స్ :
(Queens Indian defence)

ఇందులో నల్ల శగటు 3 ఎత్తులను మంత్రివైపు b7 గడికి వెళ్లి ఫియాన్చెటో చేయడం విశేషం. దీనివల్ల శగటు తెలుపు గళ్ల దీర్ఘ ఐమూల (Long Diagonal) ద్వారా తెలుపు d4 బంటుమీద పగ వుంచడం గమనించాలి.

1)d4, Nf6 2) Nf3, b6 3)c4, Bb7
4)Nc3, e6 5)Bg5 h6, 6) Bh4 Be7
7) e3 d6 (or 0-0 short castle)

4) నిమ్జో ఇండియన్ డిఫెన్స్
(Nimjo Indian Defence)

1) d4, Nf6 2) c4 e6 3) Nc3, Bb4
4) Qc2, d4 5)h3, Bxc3 5) Qxc3
6) Ne4

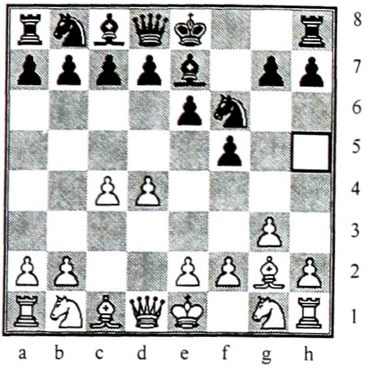
5) డచ్ డిఫెన్స్

(Dutch Defence)

1)d4 e6 2)c4 f5 3) g3 Nf6

4) Bg2 Be7

(Dutch Defence) డచ్ డిఫెన్స్



నలుపు 4వ ఎత్తు Bg2 Be7

డి) ఫ్లాంక్ ఓపెనింగ్స్ **(Flank Openings)** : ప్రక్కగా ప్రారంభాలు.

ఎ) ఇంగ్లీషు ప్రారంభం**(English Opening)** : 1 c4 తెలుపు మొదటి ఎత్తుగా వేసి తమ ఆలోచనలు ప్రత్యర్థికి సందేహంలో వుంచి మార్చగల ఉపాయం, ఉద్దండులు ఆచరించడం కలదు. తరువాత ఎత్తులు రాణిపక్క గాంబిట్, గ్రన్‌ఫీల్డ్ డిఫెన్సులకు దారి తీయువచ్చు. పైన చూపిన ఇతర డిఫెన్సులకు కూడా!

బి) రేటీ ప్రారంభం **(Reti Opening)**

1) Nf3, d5 2) c4 c6 3)b3, Nf6 4)Bb2 Bf5 5)g3, e6 6) Bg2 Nd7

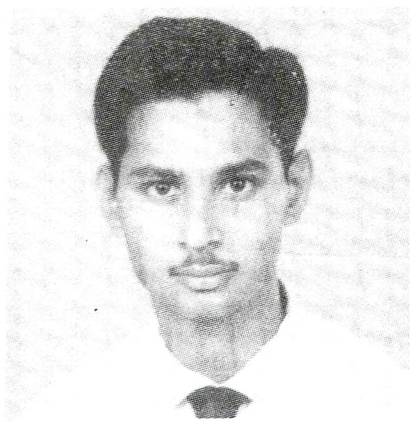
సి) బర్డ్స్ ప్రారంభం **(Bird's opening) C Bird** ఒక క్రీడాకారుడి పేరు.

1) f4, d5 2) e3, g6 3) Nf3, Nf6

డి) సాకోల్సకీ ప్రారంభం

(Sokolsky opening)

1) b4, d5 or e5 2) Bb2, Nf6
3) e3, Bf5 4) Nf3, e6



(Late) Er. B.M. Jawaharlal I.O.F.S.
C-DOC Advisor Computers

5 మధ్య ఘట్టం

5.0 ఆయుధాలు

ఆట ధ్యేయం? ఎదుటి రాజును బంధించి ఆట గెలవాలి. అలా గెలవాలంటే మధ్యన్న దశలోనే నైపుణ్యం కావాలి. విజయం సాధించాలి అంటే ఆటలో యుద్ధ పరికరాలను లేక ఆయుధాలను తెలుసుకొని వాటిని సమయంలో వినియోగించుకోవాలి. మహాభారతంలో కర్ణుని శాపం మనకు తెలును. తన విల్లు తనకు కావలసినపుడు పనికి రాదని పరుశురాముడు గురువుగా శపించాడు. ఎప్పుడు ఏది ఎలా వుపయోగించాలో ఎంత మాత్రంగా - అంటే దురుపయోగం వల్ల హాని రాకూడదు. సరదాకి, ఉందికదా అని దాని పరిణామం గూడ చూడాలి విశ్లేషించాలి, కొన్ని తరువాతి ఎత్తుల వరకు.

మొదటి దెబ్బ సగం విజయం

మొదటి దెబ్బకే పాము నడుము విరచినట్లు మనం యుద్ధంలో తెలివిగా మొదటి ప్రారంభంలోనే మంచి ఆరంభం చేస్తే సగం విజయం చూసినట్లుగా భావించడం అలవాటు.

క్రీడాకారుని విధ్యాభ్యాసం పూర్తి అలవాటున్నా, అర్హత సంపాదించాలన్నా అంత్య దశలో చతురంగం పావులను ఎలా నడపాలి ఏ ఎత్తులు వేయాలి అనే జ్ఞానం పూర్తిగా సంపాదించగలిగి తేనే తన శిక్షణ పూర్తి అయినట్లు గ్రహించాలి.

'తెలుగురాని సంస్కృతము తెన్నే మెరుగున్'' అన్నారు. అలాగ అంత్యదశను విజయవంతంగా చేయాలంటే ఆ విద్య, అభ్యాసము లేనివాడు విజేత కాలేడు.

ఎందుకంటే క్యూబాకు చెందిన ''కూబన్ ఎలుగుబంటి'' నామధేయుడు కాపా బ్లాంకా (ప్రపంచ చాంపియన్) అన్నాడు - ఇలా ''క్షమించాలి! ప్రారంభంకి అంత్యదశకి నడుమ మధ్య ఘట్టం వుంది కదా మరి!'' అది దాటగలశక్తి కావలంటే అంత్యదశ ఆట కూడా తెలియాలి కాని మొదట ఎలాగైనా మధ్యదశ దాటాలి కదా?'' అని.

మధ్య ఘట్టంలో ఆటతీరు క్రీడాకారుని సిసలు అసలైన నేర్పు

ఆడే శక్తి సామర్థ్యాలు మనకు తెలుసుకోగలము.

మన **భారత క్రీడాకారులు ప్రారంభాలు అట్టే పట్టించకోకపోగా అంత్యదశగడా ఎక్కువగా తెలుసుకోరు.** అయినా మధ్యఘట్టంలో అతి సామర్థ్యం చూపి తమ స్వంత అసలైన నేర్పుతో విజయావకాశాలు పొందడం మనకు గ్రాండు మాష్టరు దిబ్యేంద్ర బారువా ఒక మచ్చుతునక! **విశ్వనాథ ఆనంద, అంత్యదశను అనర్గళంగా జీర్ణించి వడపోసిన ప్రపంచ క్రీడాకారుడు.** అన్ని ఘట్టాలు సిసలుగా ఆడగలవాడు గారీ కాస్పరోవ్, జార్జియా రష్యాకు చెందడం గమనించాలి.

చతురంగ సంగ్రామంలో మధ్య ఘట్టమే చతురంగం

చతురంగం ఆట ఉద్దేశం ఏముంది? ఎదుటి రాజును ఆటకట్టించడమే కదా? అని తేలికగా తీసికోవచ్చు. కాని క్రీడాకారుడు ఆటను నడిపించడానికి వివిధ రకాల నేర్పులు అమర్చుకోవాలి. ఉదాహరణకు దాడి ఎలా జరపాలి, దాడిని తట్టుకోవాలంటే సరియైన ఢిఫెన్సు రక్షణ ఎంచుకోవాలి. తనవద్దనున్న ఆయుధాలను సరిమేళవింపుగా వినియోగించి ఎప్పుడు తన బలాలను త్యాగం చేసి ఎదుట బలాలను పతనం చేయాలి. ఇత్యాది యుద్ధ నియమాలను పాటించగల అర్హత సంపాదించాలి. అప్పుడే విజయానికి దగ్గరగా పోగల విశ్వాసం అతనికి వుంటుంది.

ఈ అరవైనాలుగు మాయా గడులు అతని మహా ఊహాశక్తికి కనుమరుమ్రు కాకుండా, తన ఆలోచనలు, బలగాల **వేుళవింపుల భావనా శక్తి అమితంగా ఉండాలి. మధ్య ఘట్టం ఒక కళ.** ఒకప్పుడు ఆట సంచలనాత్మకంగా మలుపులు తిరగడం, పులకరింతలు ఇత్యాది ఆహ్లాదకరమైన **ఆటగా వినోదాన్ని మనకు ఇచ్చే శక్తి ఈ చతురంగ క్రీడకు అంతర్గతంగా ఉండటంవల్ల,** ఈ క్రీడకు ప్రజాదరణ ఎల్లప్పుడు ఉంది. అందువలెనే చతురంగం కంప్యూటర్ల దాడిని తట్టుకుని మానవుని మేధస్సు కంప్యూటర్ల కంటె ఎక్కువ అని నిరూపించి ఇన్నాళ్ళ మనలో నివసిస్తున్నది.

చతురంగం యుద్ధంలాంటిది. అందులో **ఉపయోగించే ఆయుధాలు, ప్రేరణాశక్తులు, జిత్తులు ఇత్యాదివి తెలుసుకుందాం.**

1. **తెరలో చిక్కుకోడం The pin**
2. **గుర్రము - ఇతర ద్వీశూల ఎత్తు (Knight and other fork)**
3. **ఎక్స్‌రే దాడి X ray attack**

4.తెరతీసి రాజు discovered check

5. ద్వంద దాడి (ఒకేసారి రెండు పగలుతో రాజు) Double Check.

6. ఎక్కువ శ్రమించిన జంతువు Over Worked Piece

7. రక్షణ/ఆసరా తీసివేయడం Remove support

8. మేళవింపులు (జంతువులు) Combinations

9. ఉత్తుత్తి బలి Pseudo Sacrifice

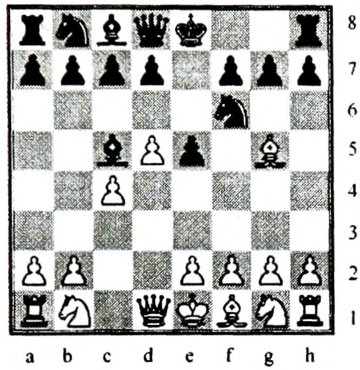
10 వగకు అడ్డుకోవడం దాడి తీవ్రతను అడ్డుతీయడం. Blocking & Line clearing

పైన జెప్పినవి పరిశీలిద్దాము.

చతురంగంలో ఆయుధాలు
1. తెర/మబ్బుతెర
Pin/Pseudo Pin

g5 గడిలోవున్న శగటు (బిషప్పు) f6 గడిలో వున్న నలుపు గుర్రాన్ని తెరలో పగ వుంచింది రాణికి. అభయం చెపుతూ అంటే గుర్రంని నడిపితే శగటు నల్ల రాణిని చంపగలదు. అందుకు గుర్రము తెరలో చిక్కుకుంది అంటాం. కాని అది నిజంగా తెరలో లేదు మబ్బు తెరలో వుందని గ్రహించాలి. శూక్ష్మంగా విశ్లేషించితే తెలిసే నిజం. ఈ తెర అంత ఉపయోగంగా లేదు, దాని మీద ఆధారంగా ఆట ఆడితే ఆట ఓడటం కంటే వేరే మార్గం లేదు, అది ఎందుకో చూద్దామా.

తెర / మబ్బుతెర



తెలుపు 4వ ఎత్తు Bg5 Ne5

1) d4, Nf6 2) c4, e5 3) d5, Bc5 4)Bg5 తెలుపు శగటు నల్ల గుర్రాని ()గడిలో తెరగా నొక్కి వుంచినట్లు Bg5 ఎత్తు వేసింది. ఈ పరిస్థితిపైకి నిజంగా మంచి ఎత్తుగా కనబడుతుంది. కాని అది ప్రాక్టికల్‌గా తెరగా పనిచేయులేదు. ఎందుకంటే **4..... Ne5 5) BxQ?? Bf2 checkmate.**

2. శ్రమకు మించిన జంతువు 3 రక్షణ తీసివేయడం

ఉదా॥ బొమ్మలో బలగం ఇలా మొహరించబడి ఉన్నాయి బల్లమీద.

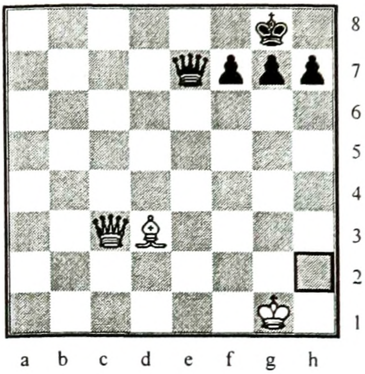
తెలుపు : **Kg1, Bd3, Qc3 (3)**

నలుపు : **Kg8, Qe7,**

pawns : f7, g7, h7 (5)

ఆట ఇలా జరిగింది.

శ్రమకు మించిన జంతువు
(Over Worked Piece)



1. **Qc8 check. Qf8** (లైను బ్లాక్ చేసాము)

2. **Bxh7ch. Kxh7** గాని **Kh8**గాని ఎత్తువేయాలి.

3. **QxQ** నలువు తన రాణిని కోల్పోయింది. ఎందుకంటే నల్లరాజు f8లో వున్న మంత్రిని, h7లో వున్న బంటును ఇద్దరినీ తన రక్షణలో వుంచుకుంది మనం h7 బంటును తెల్ల శగటుతో చంపి రాజు అన్నాము. అప్పుడు రాజు శగటుని భక్షిస్తే రాణికి ఆసరా అయిన రాజు దూరంగా h8గాని Bxh7వల్ల h7కిగాని పోవలసివచ్చింది. దీని వల్ల రాణికి రక్షణ లేదు. తెల్ల రాణి నల్లరాణిని భక్షించింది, హతమార్చింది. రాజు తనకు మించిన శ్రమ తీసికోవడం అంటే రెండు జంతువులను ఒకే జంతువు ఆసరాయివ్వడంవల్ల ఒకదానికి ఆసరా/ రక్షణ పోయింది.

ఇప్పుడు ఇంకొక ఉదాహరణ పరిశీలించు.

ఊపిరాడని ఆటకట్టు
Smothered Mate

"స్మాదర్ట్ మేట్" అంటే రాజుకి ఉపిరాడకుండా దాడిచేసి లొంగదీసికోవడం. "ఉక్కిరి బిక్కిరి ఆట కట్టు". ఈ స్మాదర్ట్ మేట్ ఆట ఉదాహరణలో రకరకాల ఆయుధాలు, జిత్తులు ప్రేరణాంశాలు - తెరతీసి రాజు, ఒకే మారు రెండు పగలు, బలవంతపు గత్యంతరం లేని ఎత్తులు, ఇందులో పొంది పరచి వున్నాయి.

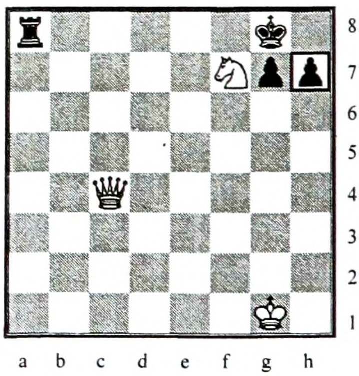
బల్లమీద బలగాల మొహరింపు

తెలుపు : **Kg1, Qc4, Nf7 - (3)**

నలుపు : **Kg8, Ra8,**

pawns : g7, h7 (4)

స్మాథర్డ్ మేట్



Smothered Mate

1. Nh6, dis double check Kh8

2. Qg8 ch. RxQ

3. Nf7 ch. mate

తెలుపు ఎత్తులు వేసి నలుపు ఆటను అన్ని జిత్తులను వుపయోగించి ఆటకట్టించడం చూడండి. ఆట ఇలా నడిచింది.

1) Nh6 dis double ch. Kh8 (f8 గడికికాదు, Qf7 తో ఆటకట్టు)

2) Qg8ch. Rxg8 forced

2. Qg8 check రాణిని బలి ఇచ్చేడు రాజు అన్నాడు పైగా నల్లరాజును ఏనుగు a8 నుంచి వచ్చి తెల్లరాణిని చంపాలి అది గత్యంతరం లేనిది ఎందుకంటే నల్లరాజు తెల్లరాణిని చంపలేదు. రాణి తెల్ల గుర్రం రక్షణలో వుంది గనుక.

2) Qg8 RxQ 3) Nf7 check and smothered mate ఇక్కడ రాజుకు బయటకు తప్పించుకుపోవడానికి ఖాళీగళ్లు లేవు. తన జంతువులే ఏనుగు g8 గడిలో ముందర తన బంట్లే ఇరకాటంగా అడ్డుకొని h8 గదిలోంచి తప్పుకోలేక ఆట కట్టయింది.

ఎక్స్‌రే అటాక్ (X-Ray Attack)

బల్లమీద జంతువులను ఇలా మొహరించు

తెలుపు : Kh2, R a8,

pawn : a7, g2

నలుపు : Ke7, Ra1 (2)

ఆట ఇలా నడిచింది.

1. తెల్ల రూక్ R h8! నలుపుకి ఒకే ఎత్తు ఉంది. అది ఏనుగుతో a7 బంటును చంపాలి. లేనిచో అది a8 ఆఖరి గడికి చేరి క్వీన్‌గా (ప్రమోట్) అవుతుంది. ఇక దాన్ని చంపితీరాలి చంపితే Rxa7

1)Rh8, Rxa7 2)Rh7 check రాజు తప్పించుకొని ఏడవ ర్యాంకు నుండి మారితే తెల్ల ఏనుగు చంపబడుతుంది. ఇక్కడ తెలయవలసింది. Rh7 రాజు అన్నప్పుడు అది రాజు ద్వారా ఆ ర్యాంకులోనే a7లో వున్న నల్ల ఏనుగుపై ఎక్స్‌రే పగ పట్టింది అనడానికి ఇది ఒక ఉదాహరణ.

Zug Zwang (జుగ్ జ్వాంగ)

విధిగా ఎత్తు వేయాలి-నష్టం భరించాలి

ఇది ఒక విచిత్రమైన పదం జర్మను భాషలో చతురంగ రూల్సు లో ఎత్తులో ఒకరి తరువాత ఒకరు తెలుపు నలుపు ఎత్తులు వేసికొంటూ పోవాలి. పేకాటలోలాగ 'పాస్' అని వంతును ఒదులుకోవడాన్ని ఒప్పుకోరు ఈ చతురంగంలో.

ఇది ఒక హక్కుగా గూడ పరిగణకు వస్తుంది. ఇప్పుడు "నేను ఎత్తు వేయాలి నీవు కావు" అని నీ హక్కును ఉపయోగించుకోవడంలో ఎంత బలం

వుందో, అంత బాధ్యత గూడా వుందని తెలిసికోవాలి. ఎల్లప్పుడు జనం హక్కుల గూర్చే ఆలోచించడం బాధ్యతను మరచిపోవడం కలదు.

ఈ హక్కును ఉపయోగించి ఆటలో లాభం ఒక స్థితిలో కన్పించవచ్చు. కాని ఒక్కొక్క స్థితిగతి (Position)లో అది ఒక (Liability) లోటు నిర్బంధం (Handicap) అసౌఖ్యంగా కనబడవచ్చు. అలాంటి పరిస్థితిలో ఎలాంటి వానికైనా "దేముడా ఈ ఎత్తు వేసే హక్కును వొదులుకోవాలని ఆశించవచ్చు. ఎందుకంటే అది తను ఎత్తువేస్తే తను ఇబ్బందిలో పడి ఒక బలగాన్ని నష్టపోవడమో లేక తన పరిస్థితి దిగజారడమో ఇత్యాది అసౌఖ్యాలకు తావునిస్తుంది.

ఒక ఆటగాడు తను ఎత్తువేయుడం ప్రమాదకరమని తెలిసిగూడ తన మనోయిష్టానికి విరుద్ధంగా తనపంతు ఎత్తువేయవలసినప్పుడు దాన్ని జుగ్ జ్వాంగ అని జర్మను భాషలో బలవంతపు ఎత్తు వేయుడం జరుగుతుంది.

కొంత మంది చతురులు ఈ ప్రయోగాన్ని, యీ ఆయుధాన్ని వినియోగించుకొనే సమాయత్తం చేస్తూ వేచి వుండటం ఆట లక్షణం.

చతురంగ సమస్యారంగంలో ZugZwang(theme) చర్చనీయాంశంని - waiter (హోటల్ సర్వర్, కాచుకునేవాడు)గా పరిగణించడం చూస్తుంటాం. అంటే సమస్యను ఛేదించాలనుకుంటే మనం ఏ ఎత్తు వేయాలో మనదృక్పథంలోకి రాదు. అలాంటి సమయంలో మన తమిల్‌కాంగ్రెసు ప్రెసిడెంటు కామరాజు "పార్కలాము" అనే పరిభాషను భారతదేశ (Political) రాజనీతి శాస్త్రంలో ముద్రించడం తెలుసు. అలాగే ఏదో ఒక waiting move వేసి దానికి జవాబు ఎలాగుంటుందో ముందర ఊహించగలం. ఈ ఎత్తును చతురంగ పరిభాషలో యిది "పగలేని, ఒక మెత్తటి అలజడి లేనిది - గమనించలేనిది' ఎత్తుగా వర్ణించడం, దానికి నిర్బంధంగా ప్రత్యర్థిని బలవంతంగా జవాబును యిమ్మని బలవంత పరచి అతని ప్రతిస్పందన తనకే హానికరంగా వర్తించే అవకాశం వస్తుంది.

ఈ క్రింది చూపిన ఆట పరిస్థితిలో నలుపుకు ఎక్కువ బలగం వుంది. రాణి రెండు బంట్లతో తెలుపు (రాణి ఒక్కటే) కంటే అధిక బలం వుంది. అందువలన అంచనా ప్రకారం నలుపు తెలుపుపై విజయం సాధించడం తథ్యం అనిపిస్తుంది.

కాని సున్నితంగా పరిస్థితి గమనిస్తే అది నిజంగా నలుపుకే విజయమా అనే అనుమానం రాగల సమస్య ఇప్పుడు

వస్తుంది అంటే ఈ పరిస్థితిలో ఎత్తు వేయవలసిన హక్కు ఎవరిది అని జాగ్రత్తగా చూడాలి.

ఇప్పుడు బలగం నడపే ఎత్తు తెలుపుది చూడండి. ఆట గమనం విచిత్రంగా మారుతుంది. నలుపుకు గుండెపోటు వచ్చి క్రింద పడవచ్చు. చూద్దామా?

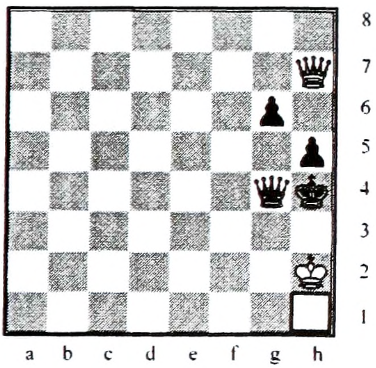
వెయిటింగ్ మూవ్

పరిస్థితి బల్ల మీద బలగం పేర్చండి యిలా..

తెలుపు : రాజు h2 గడిలో Kh2, రాణి Qh7

నలుపు : రాజు h4 గడిలో Kh4, రాణి Qg4 గడిలో నల్లబంట్లు g6, h5 గడులలో

వెయింటింగ్ మూవ్



1. Qe7+ g5 2. Qe3 waiting move

ఆట గమనం తెలుపు ఎత్తువేయాలి.

1. Qe7 లో రాజు అంటుంది దానికి నలుపు జవాబు బలవంతపు ఎత్తు Qg5 (ఎందుకంటే నల్లబంటును g5 గడిలో అడ్డువేస్తే తెల్లరాణి Qe1 గడికి వచ్చి రాజు ఆటకట్టు అంటుంది)

2. Qe4ch. (Qe1 లో నిరంతర రాజు పగలో ఆట సమం అవుతుంది) Qg4

3 Qe3 (తెలుపు ఒక చిన్న వెయిటింగ్ మూవ్ వేసి నలువును జుగ్ జ్వాంగ్‌లో పడేసింది)

నలుపు ఏ ఎత్తు వేసినా ఆటకట్టు తప్పదు. మీరే చూడండి పిక్కలను జరిపి.

ద్విశూలం Fork - ఇబ్బడి ఎత్తు

మన పాశ్చాత్య పద్ధతిలో భోజనం బ్రేక్‌ఫాస్టులో చెంచాగాని, ఫోర్క్‌గాని వాడుతాం. ఫోర్క్కి మూడు ముళ్లలాగ చేతులుంటాయి. ఇడ్లీనిగాని, దోశనుగాని వండ్ల ముక్కలను, సేమ్యాను ఇది వాడి దానితో తీసి తినగలము. ఇందులో 3 ముళ్లుంటాయి. అందులో రెండైనా గుచ్చుకొని ముక్కను పల్లెంలోంచి తీయగలము.

అలాగే త్రిశూలము ఆ యుద్ధంలాగ చతురంగంలో ద్విశూలం (Fork) అంటారు. దీన్ని తరుచు గుర్రం నడకలలో ఎక్కువ దాడికి దిగడం చూస్తుంటాము.

అంటే ఒకే ఒక బలగంతో ప్రత్యర్థి రెండు బలగాలను ఒకేమారు

దాడిచేసి పగలో వుంచడం ద్విశూలం (fork). ఆ యుధం విస్తృతంగా ఆచరణలో వుంది. గుర్రంతో చాలామంది తమ ఆటను మలుచు కుంటారు. కావలిస్తే ఏనుగునైనా (ఎక్కువ పాయింట్లు) యిచ్చుకోగలరు కాని గుర్రాన్ని వదలుకోరు. (మూడు పాయింట్లు బలగం గుర్రం).

యీ ఫోర్క్ బంటుతో, శగటుతో, ఏనుగుతో రాణి(మంత్రి)తో గూడ ఎత్తువేసి ప్రత్యర్థి రెండింటిలో ఒకదానిని తప్పించినా రెండవదాన్ని కబళించగలడు. కాని అది తనకంటే ఎక్కువ విలువగలదైయుండాలి.

అన్నిటికంటే బంటుతో వేసే ఫోర్క్ అతి చవకదై లాభం సమకూర్చడం చూస్తాం.

తెరతీసిరాజు

తెరతీసిరాజు అనే పరికరం చాలా అద్భుతమైంది. ఎక్కువ లాభకారి, కాని దొరికేది ఎక్కువ పాయింట్లు మనకు దక్కేలా జంతు సమం చేయవలసి వస్తుందో చూడాలి.

White : Kh1, Rf1, Bf2
Black : Kf8, Qb8, pawn a7

1 Bxa7 dis ch. తెరచి రాజు అని ఏనుగుతో రాజు జరిపితే BxQ రాణి పోతుంది. నలుపు రాణిని f4 గడిలో అడ్డువేసినా లాభం లేదు.

లైనుబ్లాకు

మొహరింపు ఉదాహరణకు

తెలుపు : K h1, Qd1, Pawn c7

నలుపు : Kh8, Rf8

లైనుబ్లాకు పరికరం ఇలా వుంటుంది. నల్లరాజు h8లో ఉండగా తెల్ల మంత్రిని d8లోకి జరువగా నల్లరాజు పగను అడ్డుకోవడంలో తన f8లో ఎనుగును g8కి జరిపి అడ్డుకోవాలి. నలుపు d8ని చంపితే c7లో బంటు d8ని చంపి రాణిగా పునర్జన్మ సంపాదిస్తుంది. లేక చంపకుండా వుంటే c7 బంటు c8 గడికి జరిగి రాణిగా పునర్జన్మ (ప్రమోషన్) సంపాదిస్తుంది. ఇది సింపుల్‌గా లైన్ బ్లాక్ ఉదాహరణగా చూపించాము. తక్కిన బలగాల పేర్పు చూపకుండా - అర్థం చేసుకోగలరని

"J Adoube"
"జె ఎడోబ్" అంటే "సర్దుతున్నాను"

చతురంగం ఒక విచిత్రమైన ఆట, ఆటలో ముఖ్యమైన రూలు, నియమం అందరికి బాగా తెలును. అది ''ముట్టుకున్నదాన్నే ఆడు'' అంటే ఎత్తువేయ్యాలని నిర్ణయించినపుడు ఆ బలగాని పట్టుకొని లేక ముట్టుకొని దాన్నే ఇంకొకగడికి మార్చినపుడు అది ఆటలో ఒక ఎత్తు అంటారు. కొన్ని సంధర్భాలలో ఇద్దరు కుస్తీలకు గూడ దిగే పరిస్థులకు దారి తీయడం జరిగింది. ఎందుకంటే

ఒకడు బలగాన్ని ఒకదానిని పట్టుకొని ఆడబోయి అది తప్పని తెలిసి ఇంకోదానితో ఎత్తువేసినపుడు ఎదుటి ఆటగాడు అది రూలుకు విరుద్ధంగావున మొదట ముట్టిన దానితోనే ఎత్తువేయాలని పట్టుబట్టి దెబ్బలాటకు దిగగా మొదటివాడు మొండిగా "ఆ బలగాన్ని ఒట్టినే గడిలో సమంగా లేదని సర్దుతున్నాను, ఎత్తు వేయడానికి కాదు" అని బుకాయించి దానితో ఎత్తువేయను అని తిరస్కరించడం.

కాని చతురంగం అతి ముఖ్యమైన ఈ రూలు నియమం మీద ఆధారపడి ఇన్నాళ్లు ముందుకు రాగలిగిందే అంటే ఈ నియమంవల్లే! లేనిచో ఈ క్రీడ ఏ నాడో అంతరించి యుండేది. అందుకు క్రీడాకారులు బలగాలను బల్లమీద నర్దినవుడు "నేను బలగాన్ని నర్దుతున్నాను" "జెఅడోబ్" అని ప్రత్యర్థికిగాని ఆర్బిటరు (అంపైర్)కిగాని చెప్పి అప్పుడు బలగాన్ని ముట్టి సర్దుబాటుకి దిగాలి. లేనిచో చతురంగం యిన్నాళ్లుగా ఆదరణ పొందేదికాదు. ఇక మీదట గూడ బ్రతకలేదు.

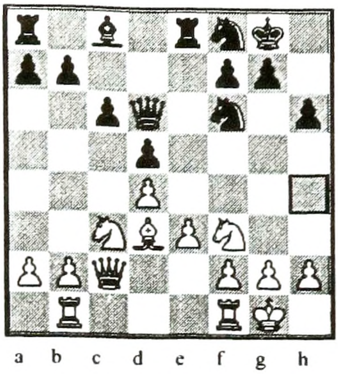
ఈ 'జె అడోబ్' కథకి ఇక తెరవేద్దామా!

5.1 విన్యాసాలు

మధ్య ఘట్టంలోనే నేర్పరి అంత్యదశను దృష్టిలో ఉంచుకొని కొన్ని వ్యూహాలను వన్నడం ఆచారణలో వుంది. అభిమన్యుడు గర్భంలో వుండే పద్మవ్యూహం తెలిసికొన్నాడు. శ్రీ కృష్ణుడు మాత్రం ఆ వ్యూహంలోంచి ఎలా భేదించాలో బయటకు రాగల పద్ధతిని అర్జునుడు చెవుతూ వుంటే మాటమార్చి అభిమన్యుడికి అన్యాయం చేకూర్చాడు. ఎందుకంటే అదిగూడ నేర్చుకున్న అభిమన్యుడిని అంతం చేయాలంటే ఇంకో అవతారం వేయవలసిన అవస్థ అవనరం అవుతుందని శ్రీ కృష్ణుడు అర్థాంతరంగా అర్జునుని ఇంకో నంభాషణలోకి దింపాడు. దేవుళ్ళు గూడా ఆరోజుల్లో 'కిరికిరీ' చేయడం ధర్మం నిలబెట్టడానికే!!

చతురంగంలోగూడ. రాణి రెండు పావులతో నలుపు 4 పావులమీద దాడి నలిపి చెల్లాచెదరు చేసి అందులో రాణి బంటును వెనుకబడిన పావుగా మార్చడం ఒక వ్యూహం. దీన్ని అల్ప నంఖ్యాకమైన తెలుపు రెండు పావులు, అధిక నంఖ్యాక 4 నలుపు పావులను

Minority Attack (మైనారిటీ అటాక్)



తెలుపు Rb1 ఎత్తు తరువాత b2 బంటును b4 గడికి వేసి దాడి చేస్తాడు.

ఎదిరించి, వేరు చేసి రాణిపావును వెనుకబడినదానిగా చేసి దానిమీద మళ్లీ దాడిచేయడానికి 'అల్ప సంఖ్యాక దాడి' అనే ప్రత్యేక వ్యూహంగా ఆచరణలో వుంది. ఇది సాధారణంగా క్వీన్స్ పాన్ గాంబిట్ - డిక్లైన్డ్ అంటే రాణి బంటు గాంబిట్‌ను తిరస్కరింపు ఉపశాఖలో తెలుపుకు 2-5 (2 రాణి ప్రక్క 5రాజు ప్రక్కవు) బంట్లపేర్పు నలుపు 4-3 (4 రాణి ప్రక్క 3 రాజుప్రక్క) బంట్ల పేర్పును ఎదురించి పై జెప్పినట్లు విజయావకాశాలు అంత్యదశకు చేకూర్చడం కోసం దానిని ఒక ఆయుధంగా పనిముట్టుగా ఉపయోగించగలరు.

ఇది బల్లమీద బలగాలను పేర్చి చూడండి. బొమ్మలో వున్నట్లు మధ్య ఘట్టంలో కొన్ని ఎత్తుల తరువాత జంతువులను మరచి బంట్లను మాత్రమే తిలకించండి. ఆకాశంలో నక్షత్రములవలె అవి ఒక తీరులో కనబడతాయి. ఖగోళ శాస్త్రంలో మనకు కొన్ని నక్షత్రములు గాలి వతంలో, మేకలా, గుర్రంలా కనపడతాయి) మన బొమ్మలో చూపినట్లు తెలుపు బంట్లు రెండు రాణి ప్రక్క **a2, b2** గళ్లలో మిగతా అయిదు **d4, e3, f2, g2, h2** గళ్లలో 2-5 పేర్పుగా మరినల్లబంట్లు 4-3 పేర్పుతో అంటే పై చెప్పినట్లు రాణి ప్రక్కగా a7, b7, c6, d5 గళ్లలో 4 బంట్లు. రాజుప్రక్క f7, g7, h7 గళ్లలో 3 బంట్లు తెలుపు అల్ప సంఖ్య బంట్లు రెండు **a2, b2**లు ఎదురుగా నలుపు 4 బంట్లను అంటే అధిక సంఖ్యను **a7, b7, c6, d5** బంట్లను ఎదుర్కొనడం ఇలా ఉంటుంది.

White : Kg1, Qc2, Rb1, Rf1, Bd3, Nc3, Nf3, Pawns : a2, b2, d4, e3, f2, g2, h2 - (14)

Black : Kg8, Qd3, Ra8, Re8, Bc8, Nf6, Nf8, Pawns : a7, b7, c6, d5, f7, g7 h6 - (14)

ముందు Raను b1కు జరిపి దాడి ప్రారంభించాలి

1. Rab1..... 2. b4..... 3. b5

b2 పావును ముందుకు 2 గళ్లు జరిపి b4కి నడుపు పిదప దాన్ని b5 గడికి

నడిపి నలుపు c6 బంటును పగలో వుంచు. నలుపు c6 బంటుతో b5 బంటును చంపితే, తన d5 బంటు వెనకబడిన పావుగా ఒక ఇబ్బందిలో ఇరుక్కుంటుంది.

అలాగాకుండా తెలుపు, తీసికోనా? బంటును? అని bxc6 చంపుడుకు ఒప్పుకొంటే నలుపు గూడ bxc6 ఎత్తుతో సమంచేయాలి. అలాగైనా నల్లబంటు c6 గడిలో వెనుకబడిన బంటుగా ఒక అసౌఖ్యం, లోటుగా (Handicap) పరిణమించి అంత్య దశలో ఇకమీదట ఆ బంటును కాపాడుకోవడంలో ఒక బలగాన్ని నియమించి అవస్థ పడటం జరుగుతుంది. ఇది ఆటలో ఒక లోపం, లోటు, దుర్భలంగా పరిగణించాలి.

5.2 పోటీ నిర్వహణ - గడియారాలు

'ముట్టిన కాయ' మరియు ఎత్తు ఎప్పుడు ముగుస్తుంది?

చతురంగం ఆటలో ఇద్దరు ప్రత్యర్థులు తెలుపు నలుపు బల్ల సరిగా మధ్యన వుంచి బలగాలు పేర్చి ఎవరు తెలుపు ఆడాలో వాళ్లే మొదటి ఎత్తు వెయ్యాలి అందుకు **టాస్ వేసి** ఆట ప్రారంభిస్తారు. వారికి పెద్దపోటీలలో గడియారాలు కూడ టేబిలు మీద అమర్చడం జరుగుతుంది. రెండూ ఒక సమయంకి గంట నిమిషాల ముల్లులను నిలిపి వుంచడం. తెలుపు ఎత్తువేసి తన గడియారం నొక్కి ఆపగా, నలుపు గడియారం నడవడం మొదలౌతుంది. ఎత్తుకు తను తీసుకొన్న సమయం నిమిషాలలో ముల్లు జరగగా నలుపు మీట నొక్కగా తన గడియారం ఆగి తెలుపు గడియారాన్ని నడిపిస్తుంది. ఇలా ఇద్దరు ఎత్తులు వేయడం వారివారి గడియారాలు ఆపి ఎదుటివానిది స్టార్ట్ చేయగా ఒకరు ఎక్కువగా ఆలోచించగా రెండువవాడు స్పీడుగా జవాబులివ్వగా గడియారాలు తను ఎంత సమయం వెచ్చించాడో తెలువుతూ ముల్లులు చూపిస్తాయి.

ఒక ఆట 6 గంటలు ఆడాలి, ఒకరోజులో గంటకు 20 ఎత్తులు వేయాలి అనే నియమం పాటిస్తారు. ఇద్దరు ఒకే వేగంతో ఆడితే 4 గంటలలో ప్రతివాడు 2 గం తీసికొంటాడు 40 ఎత్తులకు. అదిగాక ఒకడు వేగంగా రెండవ వాడు ఎక్కువగా ఆలోచించి ఎత్తులను వేసినపుడు రూలు ప్రకారం 2 గంIIలలో 40 ఎత్తులు వేయాలి. మొదటివాడు 40వ ఎత్తు వేసేసరికి 1

గంట 50 నిమిషాలు తీసుకోగా ఉదాహరణకు రెండవవాడు 2గం 10 నిమిషాలు తీసికొంటాడు. అంటే తన గడియారంలో 2 గం సమంగా అయ్యేసరికి రెండవవాడు 36 ఎత్తులే వేసాడు. 2 గం సమయం సూచనకు ఒక ఎర్ర జండా (ఫ్లాగ్) వుంటుంది. అది మీదకు పోయి సమంగా 1గం 57నిలకు మీదకు ఎత్తబడి పెద్దముల్లు 59 నుండి 60కి అంటే 12దాటినపుడు జండా క్రిందకు దిగి 2గం॥ అయినట్లు సెకెండ్ల తేడాలో సూచిస్తుంది. అంటే 2 గం కాలంలో (40 ఎత్తులు వేయలేకపోయాడు) 36 ఎత్తులే వేసాడు అని అంటే రూలు 1గంటలో 20 ఎత్తులు చొప్పున వేయలేకపోయాడు.

అందువలన ఆటలో బలగం ఎక్కువ వున్నా తను ఎదుటివానిని ఆటకట్టడానికి కొద్ది ఎత్తులే వున్నా ఆటను సమయాభావన రూలు ప్రకారము ఆట ఓడినట్లు ఆర్బిటరు నిర్ణయించి ఎదుటి ఆటగాడ్ని విజేతగా తెలియజేస్తాడు.

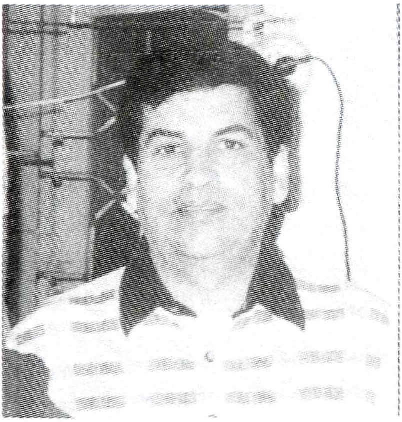
ఆటలో ఎప్పుడు ఒకడు తన ఎత్తును ముగించేడు? అనేది అందరికి సరిగా తెలియదు. ఎత్తువేయదలచిన ఆటగాడు బలగాన్ని ముట్టి దానిని ఇంకో గడిలో దింపి బల్లమీద ఒదలి చేయిని బలగాల మీదనుంచి వదలినప్పుడు ఆ ఎత్తు వేయడం ముగిసింది అనవచ్చు. దానిని ఇంకో గడికి మార్చలేడు. చేయి వదిలిన తరువాత కొందరు బలగాన్ని ఉన్న గడిలోంచి ఎత్తి ఆ గడి ఈ గడి మీద తిప్పుతూ బల్ల మీద అటు ఇటు తిప్పువచ్చుకానీ ఒక గడిలో ఉంచి ఆ బలగానితో సంపర్కం ఒదలిన తరుణంలో ఆ ఎత్తు వేయడం అంతమయిందని తీర్పు.

కాని గడియారం అమర్చిన ఆటలో పై చెప్పిన తీర్పు అంతలో ఎత్తు ముగిసినట్లుకాదు. స్కోరు షీటు మీద ఎత్తు రాయడం గూడ ఎత్తు ముగించినట్లు చెప్పరాదు. బలగం మీద గడిలో పేర్చిన తరువాత చేతిని తీసి పెన్నుతో స్కోరు కాగితంలో ఎత్తు రాయడంగూడ ముగిసినా ఇంకా ఎత్తు ముగియలేదు. తన గడియారాన్ని చేతితో నొక్కి ఆటోమేటిగ్గా ఎదుటివాని గడియారమును నడిపించగానే ఎత్తు ముగిసిందని రూలు-తీర్పు. అందుకే ఎదుటివాడు తన ఎత్తును వేయనక్కరలేదు ఎందుకంటే ఒకప్పుడు ఆటగాడు ఎత్తు బల్లమీద వేసి కాగితంలో రాసి వూరుకుంటారు. గడియారం తనదినొక్కడు, నొక్కేదాకా తన గడియారంలో సమయం ముందుకు నడుస్తూ వుంటుంది. ప్రేక్షకులుగాని, ఆర్బిటరుగాని ఆటగానికి గడియారం నొక్కు అని జ్ఞాపకం చేయరాదు. అది తప్పు. బయటకు పంపవచ్చు ప్రేక్షకులను గూడా.

గడియారాలు గెలుపులు ఓటములు

ఆటల పోటీలలో ఇంకా కొన్ని రూల్సు నియమాలు ఆటకు 1గంట లేటుగా రావచ్చు. లేటుగా వచ్చినవారికి తెలుపు రంగువస్తే, గడియారం ఉంచిన పోటీలలో ఆర్బిటరు తెలుపువాని గడియారం స్టార్ట్ చేసి వుంచుతాడు. తెలుపు వచ్చిన తరువాత తను మొదటి ఎత్తు వేసి గడియారం నొక్కి ఎదుటివానిని ఆడమనడం రూలు. అదే నలుపు లేటుగా వస్తే తెలుపు తన మొదటి ఎత్తు నిర్ణయంకాగితం మీదరాసి గడియారం నొక్కి నలుపు గడియారాన్ని నడిపిస్తాడు.

బల్లమీద ఎత్తువేయు నక్కరలేదు. ఎందుకంటే నలుపు దూరంగా ఉండి తెలుపు మొదటి ఎత్తు



Er. BVK Kishore M.E.
C-DOC CoEditor &
Marketing Chief

ఏది నడిపాడో తెలిసికొని దానికి జవాబుగా ఏ ప్రారంభం ఆడలో తయారయి రావచ్చు, కొంత సమయం గడియారం మీద నడిచినా!

వాకోవరు

నలుపు లేటుగా వచ్చినపుడు తెలుపు రాసిన ఎత్తును బల్లమీద వేసి చూపగా తన ఎత్తు ఆలోచించి వేసి తన గడియారం ఆపడం అలా తెలుపు, నలుపులు ఒకరి తరువాత ఒకరు ఎత్తులు వేయడం, రాయడం స్కోరు షీటులలో గడియారం నొక్కడం జరిగి కాలనియమం పాటించవచ్చు. 1గంటకు మించి లేటుగా వచ్చిన ఆటగాడు ఓడినట్లు ప్రకటించి సున్న పాయింట్లుగా ప్రత్యర్థి ఆట ప్రారంభంలో వుండి తను గెలిచినట్లు 1 పాయింటు తీసికోవడం ఆర్బిటరు ఇవ్వడం చేసే ఒకపని. **దీన్ని వాకోవర్ అని అంటారు.** అలాగే 1గం 20 ఎత్తులు చొ॥న 2 గంటలలో చేయక ఓడితే **సమయాభావంవల్ల ఓడినట్లు చెబుతారు. ఇద్దరూ లేటుగా వస్తే ఇద్దరూ ఓడినట్లే యిద్దరికి సున్నా పాయింట్లు.**

అడ్జర్న్ గేము

ఇది ఒకరోజు నియంత్రణ సమయం అంటే కొన్ని గంటలు ఆరోజు పోటీ 2 నుండి 8 వరకు అంటే ఆ సమయంలో ఆట పూర్తి కాలేదు దానికి వాయిదా (అడజర్న్) ఇంకో సమయానికిగాని, రోజుకుగాని చేయగా ఆ సమయంలో ఇద్దరు కాల నియమం

ప్రకారం పై జెప్పినట్లు హాజరుకావాలి. గంట తరువాత వస్తే లేటుగా ఓడినట్లు నిశ్చయమవుతుంది. అసంపూర్ణ ఆట తదనంతరం చివరికి ఎవరి ఎత్తు వెయ్యాలో వారు వేయనక్కరలేదు అది స్కోరు షీటు మీద వ్రాసి కవరులో సీల్ చేయవచ్చు. అందులో **బలగాల పేర్పును**, ఎత్తులు రానినవి ఏ ఎత్తునురాసి సీలు ఎవరు చేసారో, ఎవరు టైము ఎంత తీసికొన్నారో, క్లాక్ టైమ్స్ వగైరా విషయాలు రాసి ఆ కవరు ఆర్బిటర్ దగ్గర రాత్రికి వుంచి మరునాడు నియమిత సమయాన్ని మళ్లీ బల్లపేర్చి ఆ ఎత్తును వేసి గడియారాలు వారిని తీసికొన్న టైము సూచించినట్లు ముల్లు తిప్పి వుంచి ఆర్బిటరు ఆటను ఆరంభిస్తాడు.

సీలు చేసిన ఎత్తు
Sealed Move

జాగ్రత?! ఆ రోజు ప్రారంభ సమయంకి ఒక గంట తరువాత , **ఇద్దరూ లేటుగా వస్తే ఇద్దరూ ఓడినట్లే. పాయింటుగాని** వాకోవర్‌గాని అర్హత పొందడానికి రంగస్థలంలో ఆర్బిటరు ముందర హాజరు కావలసిందే. కాని అందులో ఆటకట్టయితే అదే నిలబడతుంది, రాకపోయినా!

సీలు చేసిన వ్యక్తి తనకు సమయం ఎక్కువ జమలో ఉంటే ఆ సమయం లేటుగా రావచ్చు. కాని గంటకుపైగా రాకూడదు. రెండవవాడు ఎదుటివాడు వచ్చేకే తన ఎత్తును బల్లమీద వేస్తాడు. గడియారాలు తిరుగుతూవుంటాయి. గంటకు 20 ఎత్తులు నియమం ప్రకారం గెలుపు, ఓటమి!

ఫిషర్ గడియారం
Fischer Clock

గడియారాలు రకరకాలుగా వుంటాయి, మొదటిలో పెద్దవి బరువుగాను, కొన్నాళ్లకు చిన్నవి ముద్దుగాను తయారియి చూడముచ్చటగా వుంటాయి. ఇందులో ఈనాడు ఫిషర్ క్లాక్ (Fischer Clock) అని వాడుతున్నారు. **అందులో ఒకడు** ఎక్కువ టైము తీసికొంటే అది ప్రతి **నిమిషానికి ఎత్తుకు** కొన్ని సెకెండ్లు ఎక్కువ చూపించడం అందులో అరమరచివుంది. దానివల్ల ఈనాడు స్పీడ్ గేములు అంటే 30 నిమిషాలలో ఇద్దరి ఆట ముగియాలి. ఒక్కొక్కనికి 15ని॥ వస్తాయి. కొన్ని Blitz గేములలో ప్రతివానికి 5 నిమిషాలు మాత్రమే ఆట కట్టించాలి. లేక ఎవనికి 5 నిమిషాలు ముందు ముగిస్తాయో వాడు ఓడినట్లు లెక్క.

3. చతురంగం రాజు చెక్ అనడం అలవాటు. అంతర్జాతీయ Blitz పద్ధతిలో అలా చెప్పనక్కరలేదు. ఎదుటివాడు చూడకపోతే రాజును చంపి గెలవవచ్చు. రాజును కదపాలి.

4) "డ్రా" సమం అయ్యేటట్లు పరిణామం ఉంటే మనం ఎదుటివానికి డ్రా ఆఫర్ చేయవచ్చు. అంటే సమం చేసికొందామా అని అడగవచ్చు. గాని

అతను తిరస్కరించి జవాబు చెప్పకపోవచ్చు. మళ్లీ మళ్లీ అలా ప్రతి ఎత్తు తరువాత అడగరాదు. ప్రత్యర్థి దీనికి అభ్యయంతరం చెప్పి ఆర్బిటరుకు చెప్పి తనను Disturb చేసున్నట్లు ఫిరియాదు చేయవచ్చు.

5) అలాగే పొగత్రాగడం, విసుక్కోవడం ఇత్యాది వికృత చేష్టలతో, లేవడం, కూర్చోవడం వంటి అలవాట్లకు అభ్యంతరం చెప్పే అవకాశాలు లేకపోలేదు.

6) ప్రత్యర్థితో మాట్లడడానికి కొన్ని సందర్భాలు మాత్రమే ఒప్పుతాయి ఎ)డ్రా అడిగినవుడు బి) బలగాలను పేర్చుతున్నాను 'జె అడోబ్' అనేది ఇలాంటివి మాత్రవే. తక్కినవి అభ్యంతరాల క్రిందవచ్చి నిన్ను ఆర్బిటర్ కొన్నింటికి పనీష్మెంట్ (5నిమిషాలు నీకు తక్కువ చేయడం వంటివి) ఇవ్వవచ్చు.

7) ఆట టైములో హాలులోంచి బైటకు పోకూడదు, ఆర్బిటరుకి చెప్పాలి.

8) బంటు అవతలి 8వ ర్యాంకు చేరినపుడు దానికి పునర్జన్మ సాధారణంగా (మంత్రి) రాణిని చేయడం అలవాటు. గడియారం ఉంచిన పోటీలో ఒకప్పుడు మరో రాణి దొరకదు, ఆర్బిటరుగాని సహాయంగా వెతికి, ఇంకొక కాళీ బల్లపై పిక్కలలోంచి తేవడానికి కొన్ని నిమిషాలు పట్టవచ్చు. అది వచ్చేదాకా నీవు కోరిన <u>జంతువు దొరికేదాకా నీ గడియారంలో నిమిషాలు జరుగుతూ వుంటాయి. నీ సమయం వృధాగాపోతుంది. అందుకే ఎత్తువేసే ముందర నీ బంటును **e8** గడికి జరువుతాను నాకు రాణిగాని, ఏనుగుగాని కోరిన జంతువును తెమ్మనమని చెప్పి తన క్లాక్‌నేగాక ఎదుటివాని క్లాక్‌గూడ ఆపడం అలవాటు.</u> జంతువు వచ్చిన తరువాత దానిని e8 గడిలో పెట్టి నీ క్లాక్‌ని ఆపి ఎదుటివాడి క్లాక్ నడిపించాలి. అప్పుడే ఆ ఎత్తు ముగుస్తుంది.

9) ఒక <u>ఇల్లీగల్ మూవ్</u> చట్ట విరుద్ధమైన ఎత్తును వేయగా అది చూడక కొంత ఆట జరగగా అది వారికి తెలిసినపుడు ఆటను మళ్లీ తప్పుడు ఎత్తు ఎక్కడ వేసేరో అక్కడ పొసీషన్ పేర్చి ఆ ఎత్తు వద్దనుంచి మళ్లీ ఆట ప్రారంభించాలి. గడియారాలు గూడ అదే అంచనాతో వెనకకు జరపాలి.

10) సాధారణంగా చంపబోయినపుడు మనం జంతువును మన జంతువుతో ముట్టి దానిని తీసి ఆ గడిలో వుంచుతాము. ఆ జంతువును చంపక ఇంకో గడికి వేస్తే అలాకాదు, ఆ జంతువునే చంపాలంటారు. అది చంపబడే స్థితిలో లేనిచో చంపకుండా తన జంతువుతో (పట్టుకొన్న) ఇంకొక ఎత్తు వేరే వెయ్యాలి. అదీ వీలుగాకపోతే వేరే ఎత్తులు వేయవచ్చు.

11) కాస్లింగ్, కోటకట్టుడం రాజు ఎత్తు, ఏనుగుది కాదు.

కోట కడుతున్నప్పుడు

ఇంత కుముందు చెప్పినట్లు కోటకడుతున్నాను అని చెప్పి రెండు చేతులతో రాజు ఏనుగులను జరపవచ్చు. కాని చెప్పకుండా వుంటే **మొదట రాజునే ముట్టవచ్చు. ఏనుగు(రూక్)ని కాదు.** ఏనుగుని మొదట ముట్టుకుని కోట కడితే ఎదుటివాడు అభ్యంతరం చెప్పి ఏనుగునే కదపాలి, కోట కట్టే వీలు లేదు అనవచ్చు. దాని గురించి కొత్తలో చాలమంది తగవుకు దిగడం కలదు. ఆర్బిటరు అలాంటి సమయంలో తనకు ఒక వార్నింగ్ ఇచ్చి కోటకట్టడానికి పర్మిషన్ ఇస్తాడు. ఇంకో ఆటలో మరునాడో అదే తప్పు చేస్తే కోట కట్టనివ్వకపోవచ్చు.

12) స్కోరు షీటులో ఎత్తులు రాయడం

స్కోరు షీటు రెండు ఒక కార్బను పేపరుతో చేర్చి Duplicateగా రాయమనడం ఆచారం. స్కోరు షీటు నీదిగాదు ఇంటికి తీసికెళ్లడానికి. అది ఆర్గనైజర్లది. ఎత్తులు ఎప్పటికప్పుడు రాస్తుండటం అలవాటు చేసుకోవాలి. కాని సమయం తక్కువ వున్నప్పుడు అంటే 10 నిమిషాలే వున్నప్పుడు రాయనక్కరలేదు. ఎత్తు నంబరు మీద టిక్కులు పెట్టుకుంటూ పోవచ్చు. 5 ని॥ మాత్రమే వుంటే నీవు ఎత్తులు వ్రాయనక్కరలేదు. టిక్కులు గూడ పెట్టనక్కరలేదు. ఆర్బిటర్గాని వారి మనుషులుగాని ఇతర ఆటగాళ్లు ఆట తెలిసిన ప్రేక్షకులు కూడ కాగితాల మీద రాసి సహాయం చేయవచ్చు. 40 ఎత్తులు ముగియంగానే క్లాక్‌లను ఆపి ఇద్దరు ఒకరికొకరు సహాయపడి ఎత్తులు నింపి అప్‌డేట్ చేయాలి. నియమం ప్రకారం ఆటలో రెండు ఎత్తుల కంటే ఎక్కువ రాయడంలో వెనక బడకూడదు. **ఆర్బిటరు తన టైములోనే ఆటగాడ్ని స్కోరు షీటుని, ఎత్తులను నింపమని నియమించవచ్చు. అది నిరాకరించి టైము ఎక్కువ ఉండగానే కొందరు రాయరు. ఆర్బిటర్‌ను నిరాకరించిన నేరానికి ఇతర నేరాలాగనే ఆటను నిలిపి ఎదుటివానికి గేము ఇవ్వవచ్చు.** ఓడినట్లే లెక్క.

గ్రాండు మాష్టర్ల డ్రా?!

13) మహా ఉద్దండులు కొన్ని సమయాలలో ఆట తీరుని చూసి ఇద్దరు డ్రా కి ఒప్పుకోవచ్చు. తరచు గ్రాండ్‌మాష్టర్లకు అలవాటు. ఆట చివరిదాక ఆడటం వృధా అని కాని **కొందరు సామాన్యులు గూడ 5 ఎత్తులలో డ్రా అని 1/2 పాయింటు సంపాదించుకుంటారు.** ఇలాంటి డ్రాలని "గ్రాండ్‌మాష్టర్ డ్రాల"ని వర్ణించడం అలవాటులో వుంది. హాస్యాస్పదంగా!

కొన్ని పెద్ద పోటీలలో గ్రాండు మాష్టర్లు గూడ 20 ఎత్తుల దాకా ఆడి డ్రాగా చేసుకోవాలని రూలు వేస్తారు. ఎందుకంటే ప్రేక్షకులు ఆట చూడడానికి వస్తే వీళ్లు డ్రా చేసికొని గదిలో రెస్ట్ తీసుకోవడం సభ్యత కాదని ఈ రూలు.

6 చివరి ఘట్టం

6.0 బంటుకు పునర్జన్మ

బంటును ఎలా నడపాలో అది ఒక కళ. కొంతమంది గుర్రాలను విచిత్రంగా మొహరించి ఆడగలరు, కొంతమంది చివరిఘట్టంలో బలగాలను ఓ నులువైన పద్ధతిలో నప్పగలిగి విజయం సాధించడం చూస్తుంటాము. వీళ్లని చివరిఘట్టం నిపుణులుగా పేర్కొనడం నహజం. బంట్లను మనం చిన్నచూపు చూపి "మహా అయితే అతడు చతురంగంలో ఒక పావు" అనడం చాల నంభాషణలలో కనబడడం కలదు. అయితే యీ చిన్న దుర్బలుడైన బంటు అవతలి ఒడ్డు అంటే 8వ రాంకుకు చేరగా రాణిగాని, రూక్‌గాని, గుర్రంగాని పునర్‌జన్మకు హక్కు ఉందని తెలునుకున్నాము. అందువలన బంటులో బలహీనత ఎంతో వుందో అంత నహజబలం పొందగల వరం చతురంగం రూల్సు దానికి ఇచ్చాయి. అది ఉపయోగించుకోలేకపోతే అడ్డం తిరిగి అది ఒక వెనుకబడిన పావుగానో నీ నిలువుగళ్ల నరళని ఫైల్స్‌ని అడ్డుకొనిగాని చివరిఘట్టంలో ఇంకొక బంటును అడ్డగించి రాజుకు 50 ఎత్తుల ప్రాణంకి ముప్పు తేగలదు. ఆ పావును బతికించుకోవాలని నీవు పడని బాధలు ఇంతా అంతా కాదు. జాగ్రత్త **"Pawn is a good servant But a bad master".** *బంటు, మంచి విధేయుడే కానీ ఒక నియంతగాగూడ దర్శనమీయగలడు.*

అంత్య ఘట్టంలో ఎదురులేని బంటు

(Passed Pawn)

తెలుపుకు ఒక రాజు ఒక బంటు, నలుపుకు, ఒకరాజు ఉన్నప్పుడు చివరిఘట్టంలో ఈ బంటును రాణి చేయడం కష్టం కాదు. కానీ కొన్ని పరిస్థితులలో అది సాధ్యపడదు. పైగా యీ బంటుకు అఖరి ర్యాంకు చేరగానే పునర్‌జన్మ కల్గించడానికి, బంటు,రాజు వున్న స్థానమేగాక ఎదుటి రాజుస్థానం గడి గూడ మన పరిగణలోకి తీసుకోవాలి. అలాగే అదే పొసీషన్ మొహరింపులో ఎత్తు ఎవరిదైందిగూడ పరిగణించ వలసినదే.

1) బంటు a file నిలువు వరసలోగాని h వరసలలోగాని వుంటే, ఎదుటి రాజు మూలగళ్లకు a8, h8లకు పోగల దూరం గళ్లు ఎత్తులు బంటు

కంటే తక్కువ వుండి బంటు కంటే ముందే ఆగళ్లకి చేరగలిగితే ఆట సమం అవుతుంది. (బంటు బల్ల నిలువు అంచులలో)

2) **మధ్యభూమిలో** రాజు బంటును ఎదురుగా నల్లరాజు వున్నప్పుడు, రాజుల **ఎదురు దూరం 3గాని, 5గాని గళ్లువుంటే** Opposition ఎదురెదురును **'రాజుల ఎదురెదురు'** Kings in opposition అని అంటారు. మామూలుగా రాజుకు రాజుకు మధ్య ఒకగడి ఖాళీగా వుండాలి. రాజు ప్రక్కగడికి రేండో రాజు పోకూడదు. ఇది నిలువు వరసలలోగాని, ర్యాంకు అడ్డవరసలలోగాని ఐమూల వరసలోగాని యీ వర్ణనకు వర్తిస్తుంది.

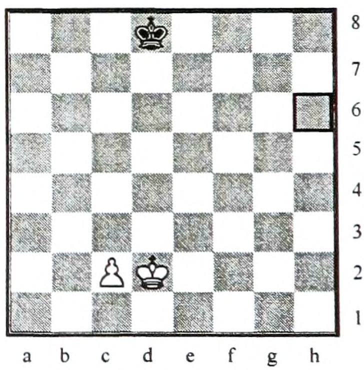
3గాని, 5గాని గళ్లు రాజుకు రాజుకు మధ్య వుంటే యీ పరిస్థితిని **"దూరపు ఎదురెదురు"** అనడం సహజం, వాడుకలో వుంది.

6.1 దూరపు ఎదురెదురు

ఈ స్థితిలో తెల్లరాజుకు ఒక బంటు వుండగా ఎదుటి రాజు యీ బంటు ముందుకుపోయి అంచు చేరి అంటే 8వ ర్యాంకు చేరకుండా అడ్డు తగిలే నడకలతో తెలుపుకు యిబ్బంది గలిగించి వీలయితే సమం డ్రా చేయాలని ప్రయత్నిస్తుంది. ఆటతీరు తెలియకపోతే తెలుపు తప్పుడు నడకలు వేసి తన బంటుకు పునర్జన్మ నివ్వలేక ఆట సమం చేసుకోవడం చివరికి యింతేనా" అనిపిస్తుంది. అలాగే నలుపు గూడ తను ఎలా నడత మలుచుకోవాలో తెలీయని పరిస్థితిలో తెల్లపావు తన లక్ష్యంచేరి విజయం చేజిక్కుకొనడం చూస్తారు.

మొహరింపు : బల్లమీద యిలా రెండు రాజులను ఒక తెల్ల బంటును పేర్చు

Kings in Distant Opposition
(కింగ్స్ ఇన్ డిస్టెన్స్ అపోసిషన్)



ఇప్పుడు ఎవరిది ఎత్తు?

తెలుపు : K రాజు d2 గడిలో బంటు c2 గడిలో

నలుపు : K రాజు d8 గడిలో (ఒంటి రాజు)

రాజులు ఎదురెదురుగా ఒకే నిలువువరసలో అంటే d ఫైలులో వున్నాయి. రెండు రాజుల మధ్య 5 గడుల దూరం వుంది. దీన్నే దూరపు ఎదురెదురు అంటారు.

ఇలాంటి మోహరింపులో నల్లరాజు c ఫైల్‌లోకి c7పోవడం (దానికి జవాబుగా తెలుపు c3గడికి ఎదురెదురుగా పోవడం) యీ బంటు c8గడికి చేరకుండా అడ్డుకునే ప్రయత్నంలో వుంటుంది.

కాని యీ స్థితిలో ఒక పరీక్ష వుంది. అది ఇప్పుడు ఎవరు ఎత్తువేయాలి, ఎవరి ఎత్తు అనే షరతుమీద ఆట ఆధారపడుతుంది.

ఇప్పుడు ఎవరిది ఎత్తు?

1) తెలువు మొదట ఎత్తు వేయవలసి వస్తే తన రాజును d3గడికి మార్చి ఎదురెదురు స్థితిని పాటించడం దానికి నలుపు తన రాజును d7గడికి మార్చి 3 గళ్ల మధ్య దూరం ఎదురెదురు పరిస్థితిని(maintain) నిలుపు కుంటుంది. అప్పుడు తెలుపుకు కష్టాలెదురవుతాయి.

2) నల్లరాజుది మొదటి ఎత్తు వేయవలసి వస్తే, తనరాజును c7 (Kc7) గడికి వేసి బంటును నిలువుగళ్లలో అడ్డుకోవడానికి ప్రయత్నం మొదలెడుతుంది. దానికి జవాబుగా తెలుపు రాజు c3గడికి వెళ్లి "ఎదురు ఎదురు" స్థితిని నిలుపుకుంటుంది.

ఆట ఇలా నడుస్తుంది, నలుపు మొదటి ఎత్తు తెల్లరాజు d2లో వున్నాడు.

1... Kc7 2)Kc3, Kc6 3) Kc4 (ఒక గడే మధ్య వుంది). ఇప్పుడు నల్లరాజు ముందుకు రాలేదు. తనకు రెండే తావులున్నాయి. అది ఎ) అదే సి ఫైల్ నిలువుగళ్లలో వెనకకు c7గడికి పోయి "ఎదురుఎదురు" నిలుపుకోవడమో లేక ప్రక్క ఫైల్‌కి తప్పుకోవడమో తప్పనిసరి!

సరే 3వ ఎత్తులో 3... Kb6 రాజు b file లో b6 గడికి మారితే తెలుపు 'turning monoever' **"తిరంగుడం విన్యాసం"** (వినియోగించి) ప్రదర్శించి d5 గడికి **'తిరుగుడు'** ఎత్తు వేయాలి, c4 గడికి వెళ్లకూడదు. Kd5 ఎత్తుతో నల్లరాజు c6కు రాలేక c7 గడికి వెళ్లాలి అప్పుడు తెల్లరాజు c5 గడికి మారి ఎదురుస్థానం అలంకరించవలెను. తరువాత బంటును ముందుకు తీసికెళ్లి టర్నింగు విన్యాసం ఎదురుస్థానం నిలుపుకుంటు చివరిదశకు చేరాలి.

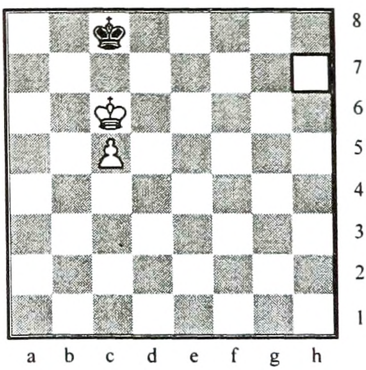
మళ్లీ మొదట నుంచి ఎత్తులు చూడండి.

1...Kc7 2)Kc3, Kc6 3)Kc4 నలుపుని తప్పుకో ఎదురుగా నిలవకు అంటుంది. Kd6గాని Kb6గాని ఎత్తులు వున్నాయి. Kd6 వేస్తే తెలుపు Kb5 తిరుగుడు విన్యాసం చేసి **c** ఫైల్‌లో నలుపుకు **c7** గడికి పొమ్మంటుంది.

3. Kd6, 4. Kb5, Kc7 5) Kc5 (ఎదురుస్థితి) **Kb7 (or d7) 6)Kd6 (orKb6)** తిరిగింది యీలోగా తన

బంటును **c5** గడికి తెచ్చి తెలుపు **c6** గడిలోకిగాని **c7** గడిలోగాని వుండి నల్లరాజు **c8** గడిని పగలో వుంచకుండా ప్రయత్నిస్తుంది. **ఆఖరి ఘట్టం** యీ బొమ్మలో వెుహరింపులో వుండాలి. నల్లరాజు c8గడిలో వుండగా తెల్లబంటు c5గడిలో వుండగా తెల్లరాజు c6గడికి వచ్చి ఎదురుస్థానం సంపాదించి నల్లరాజును ఎదుటి నుంచి తప్పుకో 'అనడం' అది ఎదురిస్థి

తెల్లరాజుఅపోసిషన్ తీసుకుంది



తెలుపు బంటు రాణి పునర్జన్మ అవడం తథ్యం

కోల్పోయి **b8** లేదా **d8** గడికి వెళ్లగా తెల్లరాజు **d7** గాని **b7** గడికిగాని తిరుగుడి విన్యాసంతో బంటును **c8** గడికి చేరగలశక్తి సంపాదిస్తుంది.

c8=Q పునర్జన్మ గలగడం రాజు, రాణితో ఒంటి రాజును (నలుపును 9-10ఎత్తులలో) ఆటకట్టు చేయడం మనం ముందరే నేర్చుకున్నాము.

ఒకటి మాత్రం గమనించండి. యిలాంటి పరిస్థితులలో ముఖ్యమైనది - <u>"యిప్పుడు ఎత్తు ఎవరిది" అని సూక్ష్మంగా పరిశీలించాలి.</u>

"Queening a Pawn a Slip between the cup and the lip"

బంటుకు పునర్జన్మ నివ్వడం "పడితే గోతిలో లేనిచో నేతిలో"

ఇంతకు ముందు పునర్జన్మ హక్కు ఒక్క తృటిలో తప్పవచ్చు "స్వర్గమో నరకమో" అనే నాటకీయంగా తయారవుతుంది.

బంటును రాణి చేయడం

బంటును రాణి చేయడంలో ముఖ్యమైన అంశాలు తెలిసికోడానికి కొన్ని నిబంధనలు ఉన్నాయి. బంట్లు గానీ, ఎదుటి రాజువేయగలిన ఎత్తుల సంఖ్య, తనను చంపగలదో అంచనా ఊహించుకోవాలంటే ఎన్ని ఎత్తులలో బంటు చివర బల్ల అంచుకు చేరగలదో అంచనా వేయగలగాలి. దానికి కొన్ని ప్రయోగాలు కొలత పట్టీలు విధానాలు వున్నాయి.

1) రాజుల ఎదురెదురు వ్యవస్థ **Opposition of kings**

2) చతరస్రం **(Square law)**

3) త్రిభుజ విన్యాసం (Triangulation)

4) (Tempo gain) టెంపో సంపాదించడం 'ఎత్తు వేగ గతి' సంపాదించడం.

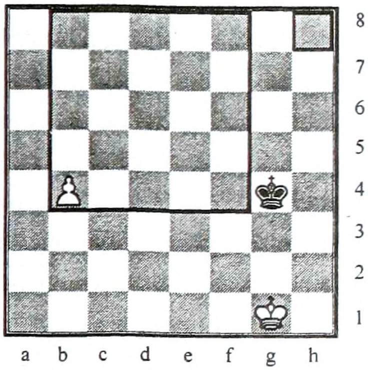
మొదటిది మనం చూసాము. ఇప్పుడు తక్కినవి చూద్దామా!

6.2 చతురస్ర విన్యాసం

Square Law

బల్లమీద b4 గడిలో మన బంటును వుంచు, బొమ్మలో చూపినట్లు 5గడుల చతురస్రము b, f నిలువ వరుసలు, నాలుగు ఎనిమిది ర్యాంకులకు పరిమితమై ఉండాలి. ఇంకా నిశితంగా చూడాలంటే దీని భుజములు b4 నుంచి b8 వరకు f4 నుంచి f8 వరకు నిలువుగా. ర్యాంకులలో b4 నుంచి f4 వరకు అడ్డంగా 3వ భుజము, నాలుగవది b8 నుండి f8వాడివరకు 8వ ర్యాంకులో. 5 గడుల చతురస్రము ఎలా? ఎందుకంటే నలుపు b4 నుంచి b8 5 గడులు అలాగే f4 నుంచి f8 5 గడులు. ఇక b4 నుంచి f4కు 5 గడులు b8 నుండి f8కు 5 గడులు.

చతురస్ర విన్యాస శాసనం (స్క్వేర్ లా)



నల్లరాజు బయటవుంటే
తెల్ల బంటు రాణి కాగలదు

<u>నియమం(రూలు)</u> : ఇలాంటి చతురస్రంలోపల బంటు వుండి ఎదుటి రాజు నల్ల గడి చతురస్రానికి బయట ఉండినపుడు, సిద్ధాంతం ప్రకారము బంటు పునర్జన్మకు ఏ అడ్డు ఉండదు. రాజు బంటును 8వ ర్యాంకు చేరకుండా చేయలేదు.

కాని నల్లరాజు ఒకవేళ చతురస్వం లోపల వుండినా లేక తన ఎత్తుతో లోపటికి ప్రవేశింపగలిగిననూ, బంటు 8వ రాంకుకు చేరే అవకాశాలు సూన్యం అందువల్ల రాణిగా పునర్జన్మ పొందే పుణ్యం దక్కదు. ఎందుకంటే రాజు బంటును వెంటాడి చంపగలదు. ఇది ఎలా సాధ్యమంటే బంటు 8వ ర్యాంకు

చేరడానికి 4 ఎత్తులు కావాలి 4వ ఎత్తులో b8కి చేరుతుంది. కాని యింతలో రాజు ఏ గడిలో వున్నా (f4గడి గాని, f8గడిలోగాని) తను బంటును శీఘ్ర గతిలో సమీపించి బంటును b8 గడిచేరేలోగా చంపగలదు.

కాని దీనికిగూడ ఒక మినహాయింపు వుంది. ఈ మొహరింపులలో **మొదటి ఎత్తు ఎవరిది అని చూడాలి.** ఈ రూలు, సిద్ధాంతం మనం బంటుకు **8వ ర్యాంకు చేరి** ఎదుటి రాజుకు పట్టుబడకుండా పునర్జన్మ కలగడానికి కావలసిన **ఎత్తుల సంఖ్యను** అంచనా **వేయడానికి యీ** సిద్ధాంతం క్లుప్తంగా ఉపయోగించవచ్చు. ఈ రూలుకు మినహాయింపును చెప్పాలంటే **బంటు తన పుట్టుగడి b2లో వుంటే వేరే తరహా చూడాలి. చతురస్రాన్ని (గీయడం)** ఊహించడానికి, బంటుకు పుట్టుగడినుండి ఒక గడిగాని రెండుగళ్లగాని గెంతే వాక్కు మొదటి ఎత్తులో మాత్రమే వుంది. **అందువలన b2 పుట్టగడిలో వున్న బంటు 3వ ర్యాంకులో వున్నట్లు మనం అనుకోవాలి.** అలాగే చతురస్రంగూడ పైన చెప్పినటు **b3, b8, f3, f8 మూలలుగా వున్న చతురస్రం గీయాలి!** (b2 గడిని మరచి)

6.3 త్రిభుజ విన్యాసం

Triangulation

ఈ విన్యాసం అవసరం మనకు తలపడడం ఎప్పుడు అని ఆలోచిస్తే అది రాజులు "దూరపు ఎదురెదురు" స్థానాలను పొందే అవకాశం కోసం **తంటాలు** పడవలసిన అవసరం **వచ్చినవుడే!** ఈ ఎదురెదురు సంఘటన నిలువుగళ్లలోగాని ర్యాంకులలో అంటే అడ్డగళ్ల వరుసలలోగాని, ఐమూలలలోగాని సంభవించవచ్చు. రెండు రాజుల మధ్య ఒక గడిగాని, 3 గళ్లుగాని, 5 గళ్లుగాని వుండాలి.

ఈ ఎదురెదురు విన్యాసాలలో మన రాజు ఎదుటి రాజుకి ఎదురుగా వెళ్లి ఎదురు తప్పుకో అనే అధికారం సంపాదించినపుడు మనకు కొంత లాభం వుంటుంది. ఎదుటి రాజును వెనకకు పంపడమో బల్ల చివరకు పంపడమో అనే ప్రయత్నంలో వుంటాము. దీన్నే **"Take the opposition"** అని మన పరిభాషలో "వక్కకు పో ఎదురువద్దు" అనే ఎత్తును వేస్తాము. అలాంటి ప్రయత్నంలో ఒకొక్కప్పుడు ఎదుటి రాజుకు మనమే ఎదురుగా వెళ్లాలి అంటే

ఒక అనవసర ఎత్తు అనండి, ఆలస్యం చేసే ఎత్తు అనండి ఒకటి వెయ్యాలి అది Dummy or Delayed move అంటారు. ఇది త్రిభుజ విన్యాస రీతిలో జరగవచ్చు.

అలా ఒక ప్రక్కగడికి ఒక ఎత్తులోనే చేరవచ్చు. కాని కొంచెం ఆలస్యంగా ఆ గడి చేరాలంటే తిరుగుడు ఎత్తు వేసి ఇంకో గడికి తరువాత మన చేరవలసిన గడికి చేరవచ్చు. ఈ తిరుగుడు త్రిభుజ విన్యాసం క్రింద పరిగణించబడుతుంది. ఉదాహరణకు యీ "చక్కర్" తిరుగుడును రెండు ఒకే రంగు గడుల ద్వారా (Diagonally) లేదా వేరు రంగుల గడుల ద్వారాగాని చేయవచ్చు.

ఉదాహరణకు రాజు e2 నుండి e3 గడికి చేరాలంటే ఒక ఎత్తు చాలు. గానీ ఈ పయనాన్నే రెండు ఎత్తులలో చేరాలంటే (ఆలస్యంగా) అలా డైరెక్టుగా కాక తిరుగుడు (చక్కర్) (detour) పద్ధతిలో d2 గడికి మొదటి ఎత్తులో వెళ్లి తరువాతి ఎత్తులో e3 చేరవచ్చు. ఇది ఉద్దేశపూర్వకంగా చేసిన విన్యాసం. ఆచరణలో వుంది అవసరం కూడా దీన్నే ఒక చతురంగం ఆయుధం ప్రయోగంగా నిపుణులు తమ నైపుణ్యాన్ని చూపుతారు.

రాజు పయనం

1) e2 - e3 డైరెక్టు ఒక ఎత్తుతో

2) e2- d2 then d2-e3 2 ఎత్తులలో e3కి చేరడం. తిరుగుడు త్రిభుజ విన్యాసం పాటించి.

టెంపో

"చతురంగంలో ఒక విచిత్ర విన్యాసం అనండి, ఒక విచిత్ర ప్రగతి అనండి. దాన్ని (Tempo) "టెంపో" అంటేనే బాగుంటుంది. మనకు ప్రత్యర్థి నలుపు రాణిలో వున్న బంటును చంపినపుడు తెల్ల గుర్రం రాణివైపుకు Nc3కి వేస్తే దాన్ని మనకు ఎత్తులో "టెంపో" వచ్చింది అంటారు. ఎందుకంటే మామూలుగా ప్రారంభంలో గుర్రాన్ని మనం ఎలాగో c3 గడికి మోహరించాలిగదా? మనంతట మనమే వేస్తే వృధాగా అది ఒక ఎత్తు మన లెక్కలోకి వస్తుంది. కాని పైన చెప్పినట్లు నల్లరాణికి d5 గడికి వచ్చినప్పుడు మన గుర్రం Nc3 వెళ్లడమే కాకుండా నల్ల రాణిని బలవంతంగా వేరే గడికి వెళ్లమని చెప్పే అవకాశం దొరికింది. దానివల్ల నలుపు తను ఇంకో బలగాన్ని మొహరించగలిగిన అవకాశం పోగొట్టుకొని తన రాణిని జరపడం వల్ల ఒక ఎత్తును లెక్కలో కోల్పోయినట్లు మనం అంచనావేసుకోవాలి. ఇంకోరకంగా చెప్పాలంటే నలుపు పోగొట్టుకుని తెలుపుకు ఒక 'Tempo' ని ప్రధానం చేసినట్లు అనుకోవాలి.

పాస్డ్ పాన్

ఇంతకు ముందు చివరి ఘట్టంలో రాజు తన జంతువలను కోల్పోయి

బంట్లుగాని, ఒక జంతువుతో యుద్ధాన్ని నడపవలసి వస్తుంది. ఇద్దరికీ మనం ఒంటి బంట్లలో ఒకదానినైనా 8వ ర్యాంకు చేర్చి దానిని రాణిగా గాని, రూకు (ఏనుగు)గా గాని, బిషప్పుగాని, గుర్రంగాని పునర్జన్మనిచ్చి తన ప్రత్యర్థి ఒంటి రాజును ఆట గడ్టించడం నేర్చుకున్నాము. ఇది ఎదురులేని బంటుముందుకు వున్నప్పుడు ఇలా జరుగుతుంది.

6.4 ఎదురులేని బంటును తెచ్చుకో

కాని ఎదుటివాని బంట్లను మన బంట్లు ఒకే సంఖ్యలో ఎదురెదురైనప్పుడు మనం మన బంట్లలో ఒకదాన్ని ఎదురులేని బంటు (Passed Pawn)గా మార్చాలి, దానికి పిదవ పునర్జన్మ నివ్వాలి. కోరిన జంతువుగా తరువాత ఒంటి రాజుపై దాడిచేసి ఆటకట్టించాలి.

చతురంగ పోటీలలో విచిత్రమైన బంటు సముదాయాలు ఎదురెదురుగా రావడం, మనకు ఇలాంటి పరిస్థితులల్లో ఎదురులేని బంటుగా ఒకదానిని చేసుకోవడం కోసం యీ ప్రయోగాలు (Practical endings) తెలియాలి.

ఇవి ఆచరణ యోగ్యమయిన చివరి ఘట్టం అంశాలుగా గణనంలోకి వస్తాయి. బొమ్మ చూడండి. బలగాల మొహరింపు ఇలా వుంది.

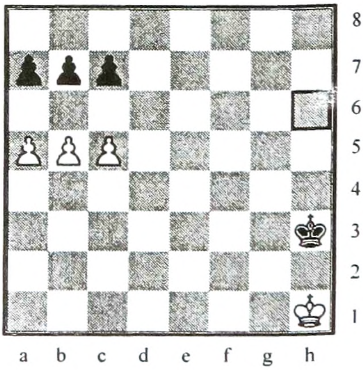
తెలుపు : **K h1, a5, b5, c5 - (4)**

నలుపు : **K h3, a7, b7 c7 -(4)**

మొదటి ఎత్తు తెలుపు వేయాలి. ఎదురులేని బంటుగా ఒకదానిని మార్చాలి. అందుకు బంట్లు ఎదురు ఎదురుగా వుండి అడ్డుగా ముందుకు పోనివ్వడం లేదు. మనం ఒక బంటును వదులుకొని ఒక ఎదురులేని బంటుగా ఇంకోదాన్ని మార్చడానికి ప్రయత్నించాలి. ఇంకొక విషయం నలుపు తనుగూడా ఈ తరుణంలో ఎదురులేని (Passed Pawn) బంటును సృష్టించి, రాణిగా చేయాలనే ప్రయత్నంలో ఉండటం సహజం. ఈ పోటీలో అంటే

తెలుపు ఎదురులేని బంటు చేయాలి

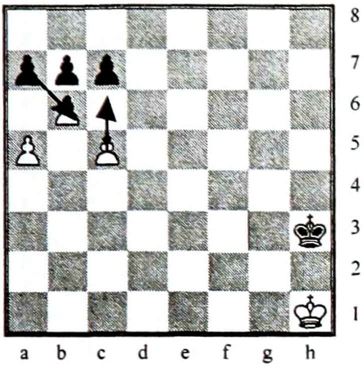
(పాస్డ్ బంటు)



తెలుపు b6

తెలుపు ఎదురులేని బంటు చేయాలి

(ఫాస్డ్ బంటు)



తెలుపు 1.b6 axb6 2.c6

or 1.b6 cxb6 2.a6

గందరగోళంలో మన అంచనా శక్తికి ప్రాముఖ్యం వుంటుంది. అది బాగుగా విశ్లేషించి ఎత్తు, పై ఎత్తులను ఊహించి నడిపించాలి. బంట్లను అప్పుడే పునర్జన్మ సాధనకు దగ్గర చూద్దామా!

ఆట ఇలా

1 b6 తెలుపు బంటును ఎర వేస్తుంది తీసికో చంపు! అని! దానికి నలుపు మూడు రకాలుగా స్పందించవచ్చు. (ఎ) నల్లరాజుని నడిపి బంట్లకు సహాయంగా రావచ్చు. (బి) లేక ఆ b6 బంటును తన c7 గాని a7 బంట్లలో ఒకదానితో చంపవచ్చు.

ఎ) **1. b6 Kg4, 2. bxc7 or bxa7 and c8=Q or a8=Q తెలుపు గెలుపు**

బి) **if 1 b6 నలుపు Cxb6 or ii) axb6 వేయవచ్చు.**

i) 1 b6 cxb6 2. a6

1) **నలుపు b x a6 తెలుపు c6-c7- c8 = Q**

2) **నలుపు b5 ముందుకుపోతే 3b7, b8=Q.**

ii) 1. b6 a x b6 2. c6

1) **నలుపు b x c6 వేస్తే తెలుపు a6- a7- a8 = Q**

2) **చంపకుండా b5కి నలుపు ముందుకుపోతే తెలుపు cxb7, b8=Q.**

6.5 లుసీనా (పేర్పు) మరి ఇతర జాలములు

నిత్యము కొన్ని మనకు తెలిసిన మొహరింపులు ఆటలలో మనకు ఎదురౌతాయి. అందులో 'లుసీనా జాలం' అనే మొహరింపు అనండి (Position) పేర్పు అనండి తరచు మనకు ఎదురైయ్యే దృశ్యాలు. ఇవి చివరి ఘట్టంలో ప్రత్యక్షమౌతాయి. అది 'లుసీనా' అని పోల్చుకోవాలి. దానికి తగిన రీతిలో ఆట నడిపించాలి, మనకు తెలిస్తే. అభ్యాసం వున్నవాడు దీన్ని ఆట వస్తువుగా ఆడిస్తాడు.

ఇదే గాక ఇతర జాలాలు అంటే "వంతెన కట్టడం" నిచ్చెన జాలం, రాణితో చక్రవ్యూహం, త్రిభుజ చక్ర

వ్యూహం ఇంకొన్ని జాలాలతో ప్రత్యర్థి బలగాన్ని బంధించి, చేజిక్కించుకొని లబ్ధి పొందడం నిపుణులకు కరతలామలకమైన ఆయుధాలు.

లుసీనా పేర్పు జాలం
Lucina Position

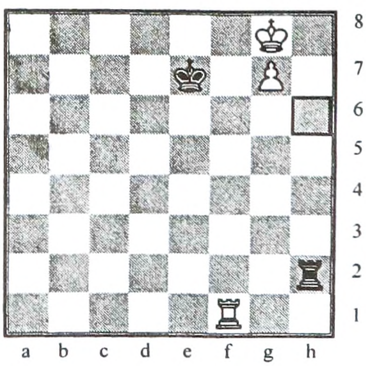
మొహరింపులు :

తెలుపు : K-g8, R-f1 pawn g7 - (3)

నలుపు : K-e7, R-h2 - (2)

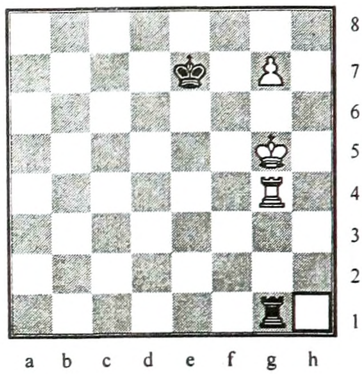
ఉదాహరణకు చివరి ఘట్టంలో ప్రతిరాజుకు ఒక రూక్ (ఏనుగువుంది) తెలుపుకు ఒక బంటు వుంది. దానిని రాణి చేయాలంటే తనే రాజు అడ్డుగా వుంది, నల్ల రూకు మాటి మాటికి అడ్డుతగలడం బంటునుచంపుతానో అనో లేక తెల్లరాజుకు పగనివ్వడమనే మనుగడలో నిత్యం తెలుపుకు నిద్రపట్టకుండా చేయడం చూస్తాము కానీ

లుసీనా పేర్పు జాలం (Lucina position)



నలుపు మొదటి ఎత్తు రూక్ Rh6

Final Bridging (లుసీనా పేర్పు జాలం)



తెల్ల ఏనుగు రాజుకి నల్ల ఏనుగు పగనుండి వంతెన కట్టడం 8. Rg4

తెల్ల (ఏనుగు) రూకు **వంతెన కట్టి** (Bridge Building Method) అడ్డు తగిలి నల్ల ఏనుగు పగను అడ్డుకొని తమ తెల్ల బంటును 8వ ర్యాంకు చేర్చి రాణిగా పునర్జన్మనిచ్చి ఆట గెలుస్తుంది, రాణి బలంతో మొదట తన బంటుకు అడ్డుగా వుండి g8 గడినించి బైటకు వస్తేగదా బంటు g8 గడికి వెళ్ళి, g8=Q నడకలు గ్రహించండి. నలుపుమొదటి ఎత్తు.

1)...Rh6, 2) Rf4 (వంతెన కట్టడానికి మొదటి రాయి) **Rh1 3)Re4ch., Kd7, 4)Kf7** (తెల్లరాజు f8 నుంచి అడ్డు తొలగింది అబ్బా!) **Rf1 check. 5) Kg6, Rg1ch. 6) Kf6, Rf1ch. 7)Kg5, Rg1ch. 8) Rg4** యీ ఎత్తుతో తెల్ల (ఏనుగు) రూకు తన రాజును నల్ల రూకు ఏనుగు పగనుండి వంతెనతో తప్పించగలిగింది. అడ్డుపడి నల్ల ఏనుగు తెల్ల ఏనుగును చంపి మరుచటి

ఎత్తులో బంటును g8కు జరిపి రాణాగా మార్చి విజయం చూస్తుంది. లేక నల్ల ఏనుగు తప్పుకుంటే తెల్ల బంటు g8కి పోయి రాణి కాగల యోగ్యతనిస్తుంది. తెలుపుకు విజయం తథ్యం.

ఈ లుసీనా యితర వ్యూహారింపులతో గూడా ఇలాగనే గుర్తించవచ్చు. గెలుపు సాధించవచ్చు. మనం గ్రహించవలసింది. రాజు బంటుకు అడ్డంగా రాణి కాకుండా తనే అడ్డుగా వుంది, ఎదుటి రాజు బంటును సమీపించకుండా ఒక నిలువు గళ్ల వరస వుంది. ఆ వరసల ఎదుటి ఏనుగు పగలో వుండడం లుసినా పేర్పుగా గుర్తించడం. జాలం వేసి వంతెనగట్టి విజయం సాధించండి. ఇదే **లుసీనా జాలం కథ.**

6.6 రాణిని బంధించడం

రాణి ఒక చిన్న జంతువు కలసి ప్రత్యర్థి రాణిని బంధించడం మూడు విధాలుగా ఫలించవచ్చు.

నిచ్చెనలేకసోపాన జాలం

1) నిచ్చెన లేదా సోపాన జాలం (Ladder or Step method)

2) హెల్లర్ అన్ధమిత విన్యాసం (Hellers eccentric method)

3) రాణి చక్ర వ్యూహం (Wheel method)

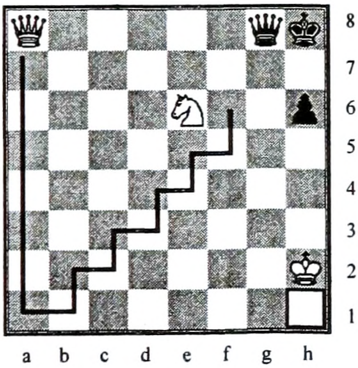
4) త్రిభుజ బాట వ్యూహం

1) నిచ్చెన లేక సోపాన జాలం :

బొమ్మ చూడండి వ్యూహారింపు ఇలా వుంది.

Ladder or Step Method

నిచ్చెన లేక సోపానం జాలం



తెల్లరాణి గుర్రంతో నల్లరాణిని ఉచ్చులో బిగించడం

తెలుపు : Kh2, Qa8, Ne6 - (3)

నలుపు : Kh8, Qg8 - (3) Ph6

తెలువు సోపాన జాలం వుపయోగించి రాణిని నల్లరాజుకు సమీపంగా f6 గడికి చేర్చి పగలో

పుంచగా నల్లరాణి g7 గడికి వెళ్ళి అడ్డుకొని రాజుకు రక్షణ యివ్వాలి న్యాయంగా! కాని అలా అడ్డుకొంటే తెల్లగుర్రం రక్షణతో తెల్ల మంత్రి నల్లమంత్రిని చంపి రాజు ఆటకట్టు అంటుంది. ఇది తప్పించడానికి నల్లరాజే h8 గడి నుండి h7 గడికి మారడం తదుపరి గుర్రం Nf8కి వెళ్ళి నల్లరాజుకు పగనివ్వగా, రాజు h8కి వెళ్లలేక h6కి పోలేక, వేరే మార్గం నల్లరాణియే గుర్రాన్ని చంపడంకంటే గత్యంతరంలేదు. అప్పుడు నల్లరాణికి ఆసరాగా రాగలిగిన తన రాజే దూరంగా h7లో వున్నాడు. తెల్ల రాణి చేతిలో చావు! తరువాత తెలుపుకు విజయం తెలిసినదే.

ఈ నిచ్చెన లేక సోపానం (మెట్లు) తెల్ల మంత్రికి ఎలా ఉపయోగిస్తుందో చూద్దాము.

1) Qa1ch Kh7 2) Qb1ch Kh8 3) Qb2ch Kh7 4) Qc2ch Kh8 ( ) c3, d3, d4, e4 , e5, f5 మెట్లలాగా ఎక్కి చివరికి f6 గడికి చేరి 11వ ఎత్తులో Qf6+ చెక్ అనడం. నల్ల ఐమూలలో పగ సాగించడం గమనించండి.

11 Qf6ch Kh7 (Qg7 వేస్తే Q x Q check mate)

12 Nf8ch Qxf8 (forced) గత్యంతరం లేదు. ఆటకట్టు అవుతుంది చంపకపోతే.

13 Q x Q - నలుపు ఆటనుండి ఓడి తప్పుకుంటుంది.

2) హెల్లర్ అస్థమిత విన్యాసం :
Hellor's eccentric manoeyer

బొమ్మ చూడండి : బల్లమీద బలగం ఇలా మొహరించండి

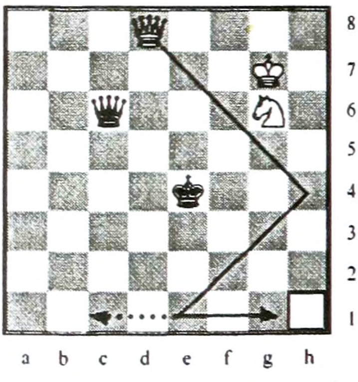
తెలుపు : Kg7, Qd8, Ng6,

నలుపు : Ke4, Qc6

1873 సంllలో సి. హెల్లర్ అనే చతురంగ చతురుడు (తన పేరిట ఇపుడు నామధేయపడిన) ఒక పద్ధతి, విన్యాసంలో ఎదురు రాజుపై దాడి హెల్లర్ దాడిగా తన రాణితో ఎదుటి రాజును బల్ల మధ్యగా ఉండగా ముట్టడించి చివరికి ఎదుటి రాజు, రాణి

Hellors eccentric manoeyer

హెల్లర్స్ అస్థమిత విన్యాసం



తెల్లరాణి గుర్రంతో నల్లరాణిని ఉచ్చులో బిగించడం

ఒకే శ్రేణి, నిలువ వరస లేక, ఐ మూల గళ్లలోకి తరిమి 'ఎక్స్ - రే' ఆయుధం ప్రయోగించి ఎదుటి రాణిని కబళించడం యిందులో ప్రత్యేకత.

తన మంత్రితో రాజు, రాజు అంటూ నిరవధిక తరిమి తరిమి చివరికి తన పగలో ఎదుటి రాజు తప్పుకోవడానికి ఐదే ఐదు గడులు సంక్రమించడం, దానివల్ల **ఈ ఐదులో ఏ గడికి వెళ్లినా పై చెప్పిన** 'ఎక్స్ - రే'కి లొంగి రాణిని కోల్పోవడం. దీనికి కారణం తెల్ల గుర్రం'స్థానం', ప్రభావం!

ఈ విన్యాసం ఎలా నడిచిందో చూడవచ్చు.

1. Qh4ch Ke3 2) Qe1ch. Kd4 3) Qg1 ch. పగ ఎత్తుతో నల్లరాజుకు ఇదే ఐదు గళ్లకు తరలి తప్పించుకోగలడు.

ఆ ఐదుగడులు ఇవి

ఎ) Kd5 గుర్రంతో Ne7 ch fork ch రాణి పోయింది.

బి) .... Kc4 వేస్తే గూడ తెలుపు Ne5 ఎత్తు Forkతో రాజు అనడం రాణిస్వాహా!

సి) .... Kc3 వెళ్తే Q తెలుపు రాణి c1 గడికి వెళ్లి **ఎక్స్-రేతో** రాణిని స్వాహా!

డి) .... Kd3 కి వెళ్తే తెలుపు Ne5తో ఫోర్క్ వేసి రాణిని స్వాహా!

ఇ) .... Ke4 కి వెళ్తే తెలుపు తన రాణిని h1 గడికి చేర్చా రాజు! అనడం.

ఎక్స్-రేతో నల్లమంత్రిని కబళించడం జరుగును.

తెల్లరాణి పయనం బొమ్మలో <u>Qh4 గడికి తరువాత e1, g1 or c1 గడులను చేరుతుంది వగ సాధించడానికి. మిగతా గుర్రంతో ఫోర్క్ చేయడం చూడండి.</u>

ఈ విన్యాసాలను అర్థం చేసికొని అలాంటి మొహరింపు యుద్ధంలో ఏ తరుణంలోనైనా కనబడితే, ఇవి వుపయోగించి ప్రత్యర్థిపై గెలవడం నిపుణులకు సాధ్యం. మనం గూడ ప్రయోగించ ప్రయత్నించవచ్చు?

రాణితో వక్రచక్ర విన్యాసం (పరోక్షంగా)

The Wheel : Indirect

ఇందులో రాణి, (గుర్రం) నైట్ సహాయంతో ఎదుటి రాణికి వలపన్ని సంహరించడానికి పద్ధతి ఈ విన్యాసంలో చిత్రీకరణ చూద్దామా.

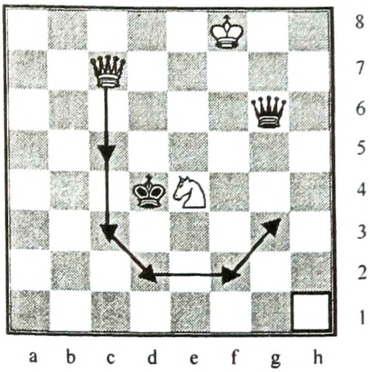
మొహరింపు :

తెలుపు : Kf8, Qc7, Ne4 - (3)

నలుపు : Kd4, Qg6 - (2)

ఈ వక్ర చక్ర అనడం వృత్తాకారం కాక కొంచెం వంకరపోయిన వృత్తగతిని మంత్రి పాటించడం గమనించాలి. ఇందులో ముఖ్యమైన ప్రయోగం తెలుపు తన గుర్రంని ప్రత్యర్థి రాజు **కబళించమని ఊరడించడం**. అలా వలలో పడిన నల్లరాణిని తెల్లరాణి స్వాహా చేయడం జరుగును. తెలుపు తన గుర్రం ఆనరా (support)తో నల్లరాజును దగ్గరగాపోయి దాడి చేసి గుర్రాని

వక్రచక్ర పరోక్ష విన్యాసం



తెల్లరాణి గుర్రంతో నల్లరాణిని ఉచ్చులో బిగించడం

చంపమని రాజును ఊరడించును. కాని చంపుతే నల్లరాజు తన మంత్రి ఒకే రంగుగల ఐమూలలోకి వచ్చి, ఎక్స్-రే ద్వారా తెలువు నల్ల మంత్రిని చంవడానికి వీలు కలుగుతుంది. అందుకు నల్లరాజు గుర్రాన్ని చంవకుండా గుర్రం చుట్టూ భయంతో తిరగడం చివరకు ఒక దశలో ఇరుకునవడి తన రాణిని పోగుట్టుకుంటాడు.

ఈ విన్యాన ధోరణి ఇలా వుంటుంది.

ఎ) రాణితో **(Indirect)** పరోక్ష వక్ర చక్ర విన్యాన విజృంభణ నడకలు :

1. Qc5 ch. Kd3
2. Qc3ch Ke2
3. Qd2ch. Kf3
4. Qf2ch Kg4
5. Qg3 ch. Kf5
6. Nd6 ch. Kf6
7. Ne8 ch. Kf5
8. Ng7ch

నల్లరాజు e4గడికి వెళ్లి నప్పించుకుంటే నల్లరాణికి ఆసరా (support) లేదు. తెల్ల మంత్రితో చావు తప్పనిసరి.

ఇతరత్రా నల్లరాజును మళ్లీ f6 గడికి చేరితే తెల్లమంత్రి f4 గడికి చేరి రాజు అనడం నల్ల మంత్రి రాజు రక్షణకు f5 గడిలో అడ్డు తగిలి మరుక్షణం మంత్రి చేతిలో చావు చూసి, నల్లరాజు ఆటకట్టవడం తథ్యం!

ఇందులో గమనించండి మంత్రి నడకలు సూటిగా సరళ రేఖలలోగాక వక్రంగా గుర్రం చుట్టూ తిరుగుడు చక్ర వ్యూహం పన్నడం పరోక్ష పద్ధతిలో గుర్రంకి నిస్సహాయత, క్రింది వృత్త విన్యాసంతో వేరుగా చూడవచ్చు.

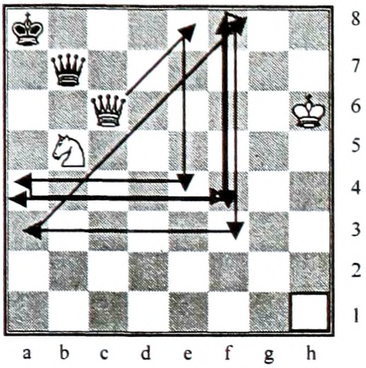
రాణితో చక్రవ్యూహం (సూటిగా) త్రిభుజ విన్యాసం (Wheel Direct method)

ఈ విన్యాసంలో అదే మాదిరిగా తెల్లరాణి సూటిగా త్రిభుజాకార బాటలలో వయనించి నల్లరాణికి వలపన్ని చివరికి గుర్రం సహాయంతో రాణిని చంపి ఆటకట్టించడం ఈ విన్యాస విశేషం.

చూడండి మొహరింపు బొమ్మలో

The Wheel : Direct

చక్రవ్యూహం త్రిభుజ విన్యాసం (సూటిగా)



తెల్లరాణి గుర్రంతో నల్లరాణిని ఉచ్చులో బిగించడం

Qe8-e4-a4-f4-f8-f3-a3-f8-f4-a4

తెలుపు : **Kh6, Qc6, Nb5 -(3)**

నలుపు : **Ka8, Q b7 - (2)**

ఇందులో తెల్లరాణి సూటిగా (Direct) రాజుకు పగనిచ్చి త్రిభుజాకార గీతలో సూటిగా తిరుగుతూ గుర్రం చావకుండా రక్షణ ఇచ్చి చివరకు గుర్రం సహాయంతో దాడి జరిపి నల్లమంత్రిని చంపుతుంది.

1 Qe8 Check+ Qb8

2. Qe4+ Qb7

3. Qa4+ Kb8(గుర్రం గళ్ల ఎ7లో మంత్రిని అడ్డువేసుకోలేదు!)

4. Qf4+ Ka8

5. Qf8+ Qb8

6. Qf3+ Qb7

7. Qa3+ Kb8

8. Qf8+ Qc8

9. Qf4 Ka8

10. Qa4+ నల్లరాజు రెండే రెండు గడులున్నాయి. తప్పుకోవడానికి

a) 10Qa4+ Kb8 11. Qa7 రాజు ఆటకట్టు

b) 10 Qa4+ Kb7 11 Nd6 రాజు ఫోర్కుతో రాణిని స్వాహా

c) 10 Qa4+ Qa6 12 QxQ check and then mate.



GM కోనేరు హంపి



WGM విజయలక్ష్మి సుబ్బరామన్

7 ఆచరణయోగ్యమైన ఆటలు

7.0 "గాంబిట్స్ దుర్బలులకు వద్దు" - రాజుప్రక్క

'గాంబిట్' అనే పదం ఆంగ్ల భాషలో సంభాషణ చేసినపుడు తరచు ఉపయోగించడం మనకు తెలును. గాంబిట్ అంటే ఒక దానిని బలియిచ్చి (Sacrifice) లేక పరిత్యజించి తాను కొంత లాభం పొందగలిగినపుడు దానిని గాంబిట్ అనడం. ఇందులో లాభం, ఒక రకంగా స్థల రూపంలోగాని, టెంపో యుద్ధ గతిలోగాని ఏదో రూపంలో లభించవచ్చు లేక నష్టపోవచ్చు. ప్రత్యర్థి తిరస్కరించవచ్చు.

1. ఆచారం ప్రకారం గాంబిట్లు ఇచ్చినపుడు దానిని స్వీకరించడమే ఉత్తమమని అభిప్రాయం. సామాన్యంగా ఇచ్చినవన్నీ పుచ్చుకొని మనం ప్రమాద స్థితిలోకి దిగడం మనం గ్రహించి ఆ తరుణంలో స్వీకరించిన ప్రయోజనాలను ఆ బలగంలోగాని గతివేగంలోనైన తిరిగి యిచ్చివేయడం చేయాలి. కాని ప్రతివాడు తనకు లభించినవన్నీ తిరిగి ఇవ్వడానికి విముఖుడు. అందుకు తన అహంకారం అడ్డురావడం, తనకు లభించిన అదనపు వస్తువలనుగాని ప్రయోజనాలకు (Hang On) వేలాడుతూ వాటిని రక్షించుకొనే ప్రయత్నంలో నిమగ్నుడై, ఈ సంపాదన తనకు ఎంత మాత్రం ఉపయోగపడదు అని గ్రహించే లోగా కొంప కూలడం సమాన్యం. అందుకే "గాంబిట్"ను స్వీకరించు కొని అటుపిదప ఆపద ఎదురైనప్పుడు వాటిని త్యాగం చేయడానికి వెనకాడవద్దు" అని గ్రహించాలి.

2. గాంబిట్ ఒకరకమైన ఆయుధం, విన్యానం. అది ప్రయోగించి తను బలగాన్ని త్యాగం చేసి సాహసంగా ఏదో ప్రయోజనమో లాభమో సంపాదించాలనే ఉద్దేశం, ఈ సహనం వెనుక వుంటుంది. అది తెలిసే ఈ బలిని శ్వీకరించడం సామాన్యం. ఇలా స్వీకరించిన ప్రత్యర్థి యుద్ధ పరిస్థితిలోగాని, గమనంలోగాని, దాడికి ఒక చొరవ దొరకవచ్చనే ఉద్దేశంతోగాని, తాను, ఇలా "లంచం"

పుచ్చుకొని ఒక ఊబిని లేక ఒక బలహీనత నుండి మరియొక దానికి దిగజారడం జరిగి చివరికి ఆటకట్టు దాకా వస్తుంది.

3. అందుకే గాంబిట్స్ దుర్భరులకు కాదు వీరులకే అని అనడం సహజం.

దాడి జరిపే ప్రతివాడు, ప్రత్యర్థి యీ బలిని స్వీకరించి తన వలలో పడవచ్చు అనుకోవడం, ఒకానొకడు ఈ వలలో చిక్కుకోవడం ఎందుకు మనకు ఒద్దు యీ "లంచం" అని ఎరని తిరస్కరించడం కూడ జరుగును. ఒక్కో సమయంలో ఆట తెలియనివాడు గూడ ఒక కొత్త ఎత్తు మంచి జవాబుగా (దాని ప్రయోగం తెలియకుండానే) ఎత్తు వేయటంవల్ల ఆట ఓడిపోయే ప్రమాదంకూడా రావచ్చు. 'గాంబిట్' ప్రయోగించే ముందు ఎత్తులను విస్తారంగా విశ్లేషించి ప్రత్యర్థి స్వీకరించినా, తిరస్కరించినా ఎలా బలగం నడపాలో దీర్ఘంగా ఆలోచించి ఆటతీరును జాగ్రత్తగా పరిశీలించాలి.

ఇంతవరకు చతురంగ క్రీడకు సంబంధించిన విషయాల జ్ఞానం సిద్ధాంతరూపంలో తెలిసికొన్నాము. **యుద్ధం ఎలా చేయాలి అని తెలియడం వేరు, యుద్ధం చేయడం వేరు "అందుకే పెళ్లిచేసి చూడు, ఇల్లు కట్టి చూడు" అన్నారు పెద్దలు.** రంగంలోకి దిగితేనే - నీటిలోకెళ్తేనే దాని లోతు తెలుస్తుంది అంటారు. అయినా ఈత రాకుండా మూర్ఖుడే నీటిలో దిగుతాడు. డబ్బు జేబులో లేకుండా వ్యాపారం చేయలేవు. అలాగే జ్ఞానం సంపాదించాలి. అది సాధనవల్ల మునుపు ఇతరులు చేసిన ప్రయోగాలను తెలిసికొని జీర్ణించి, వాటిని ఇప్పుడు ప్రత్యక్షంగా ఆచరణలో పెట్టే సమయం వచ్చింది. పోటీకి దిగినప్పుడు, మనం ఇపుడు, యీ ఆయుధాలు, ప్రయోగాలు విన్యాసాలు ప్రత్యక్షంగా ప్రయోగించే పరిస్థితి ఎదుర్కోవాలి.

రండి చూద్దాము ఒక ఆదర్శమైన ఆట. పూర్వము చతురులైన **టాల్, మార్షల్** ఇత్యాది క్రీడాకారులు ఈ గాంబిట్‌ను సాహసంగా ప్రయోగించారు.

మనం చూడబోయేది ప్రఖ్యాత క్రీడాకారులు **జి.మరోకేజీ** మరియు **ఎం.చిగొరిన్, 1903 వియన్నా** పట్టణంలో ఆడిన ఆట. ఇందులో ముఖ్యమైన ప్రయోగాలు, విన్యాసాలు ఇలా వున్నాయి.

1) బలగాన్ని వేగంగా మొహరింపు 2) నిలువు శ్రేణులను తెరచి వాటిని పెద్ద జంతువులు రాణి, రూకు (ఏనుగులు)లతో ఆక్రమించు. 3) బలగాన్ని రంగంలోకి త్వరగా దింపు 4) ఎదుటివాడి పెద్ద జంతువలను వీలైనప్పుడు తెరలో వుంచి నిర్వీణ్యులని చేయి 5) ఎదుటి రాజుపై దాడికి దిగవలసిన సమయంలో నీ జంతువులను త్యాగం చేయడానికి వెనుకాడకు 6) దాడికి

దిగాలంటే "**అలసత్వం అమృతం విషయం అంటారు**" అనవసరంగా జంతువులను జరిపి దాడి ఆలస్యం చేయకు. ఆ ఛాన్సు పోతే ప్రత్యర్థి తను ఎలాగో రక్షించుకోవాలనే ప్రయాసం వృధా అవుతుంది.

ప్రతిభకు మొదటి బహుమతి

వియన్నా గాంబిట్ పోటీలు (వియన్నా 1903)

(ఈ పోటీలలో గాంబిట్ ప్రయోగించే ప్రారంభాలు ఆడలనే నియమం వుంది)

తెలుపు : జి మరోకేజీ

నలుపు : ఎం. చిగొరిన్

రాజు ప్రక్క గాంబిట్ (స్వీకారం) - ఉపశాఖ "ముజియో" గాంబిట్

1)e4 e5 2)f4 (గాంబిట్) నలుపునే స్వీకరించింది. exf4

ఇది రాజు ప్రక్క గాంబిట్‌గా **శగటు బంటును** బలి ఇస్తాడు దీనికి వేరే పేరు, రాజు ప్రక్క గాంబిట్ **బిషప్ గాంబిట్ ఉపశాఖగా** పేరు వచ్చింది. ఈ తెలుపుదాడి దృఢమైన గుండె కాయలకే తప్పగుండె బలం తక్కువవున్నా వాళ్లకు వద్దే వద్దు!

మళ్లీ చూడండి ఆటగతి

1)e4 e5 2)f4 exf4 3)Nf3 g5 4)Bc4 g4 5)Nc3 gxf3 6)Qxf3 d6

ఇది ఒక మంచి బోధాకరమైన, నేర్చుకోదగ్గ ఆట యిందులో విన్యాసాలు/యుద్ధ పరికరాలు, బలగం మొహరింపుల నేర్పు, గతులు, రంగంలో దింపడం వంటి అన్నిటిని అంటే నిలువు శ్రేణులు తెరచి తన బలాన్ని అందులో పొందుపరచడం ఇత్యాదివి చూడవచ్చు. **ఐదవ ఎత్తులో గుర్రాన్ని తెలుపు త్యాగం చేయడం యీ ప్రారంభానికి ముజియో గాంబిట్ ఉపజాతిగా నామధేయం చేయడం అయింది.**

ఈ పరిస్థితిలో గుర్రం పోవడం వల్ల కలిగే నష్టం కంటే తన జంతువులను ముందుకు మొహరించగలిగే ప్రయోజనం ఎక్కువే. నష్టాన్ని పూర్తిగా భర్తీ చేసి దాడి జరిపే స్థితికి వచ్చింది కాని నలుపు జంతువులు ఇంకా పుట్టు గడులలోనే వున్నాయి!

7)d4 Be6 8)Nd5 c6 9)0-0 cxd5 (ఇంకో బలి యిచ్చింది తెలుపు) **10)exd5 Bf5 11)Bxf4 Bg6 12)Bb5+ Nd7 13)Rae1** (బొమ్మ చూడు) **Check. Be7**

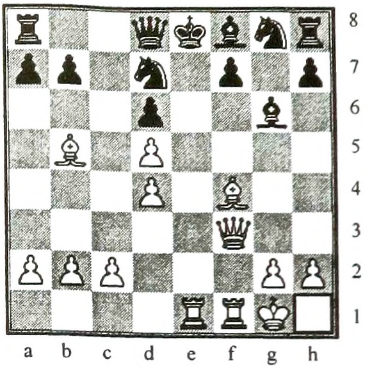
తెలుపు తన జంతువులను ముందుకు రంగంలోకి దించింది. పూర్తిగా అందువలన దాడికి సిద్ధంగా వుంది సమయం చూస్తుంది.

14.Bxd6 Kf8 15.Rxe7 Nxe7 (ఏనుగు రూక్‌తో చంపి నల్ల గుర్రంని

తెలుపు జి. మొరకేజి

నలుపు ఎం. చికోరిన్

Muzio Gambit (accepted)



13. Re1+

తెరలో వుంచగలిగింది, రాణి g3కి వేస్తే యింకా మెరుగు కావచ్చు) **16. Re1 Kg7** (రాజు తప్పుకోపోతే తెలుపు శగటుతో ద్విశూల ఎత్తు పడేది). **17. Bxe7 Qa5** (రాణి శగటును తెల్ల ఏనుగును ఒకేమారు పగ పట్టింది) **18. Qe2 Nf8** (తెలుపు రాణి తన శగటు ఏనుగులకు రక్షణ ఇవ్వడమేగాక Qe2 ఎత్తుతో నల్లవాని గుర్రంకి పగ యిచ్చింది)

19.Bf6 Kg8 (KxB శగటును నల్లరాజు చంపితే ఆకట్టువుతుంది - ఇలా Qe5 తెలుపు ఎత్తుతో ఆటకట్టు)

20. Qe5 h6, 21.Bxh8 f6 (లేనిచో Qg7ch. రాజు ఆటకట్టు

22.Qe7! ఇంకో బలి **Kxh8 23. Qxf6ch. Kg8**

24 Re7 వేసి రాణి g7 గడిలో వేసి ఆట కట్టిస్తుంది

నలుపు జోహార్! అని ఆటనుంచి రాజినామా, నిష్క్రమణ!

నలుపు ఇలా రక్షణకు జవాబులు పనికి రావు.

ఎ) మరి24.... Ne6 25)Qxg6+ Kh8 26)Qh7+ ఆటకట్టు

బి) మరి 24....Qe1 25)RxQ వలన ఆటకట్టులో కొంత ఆలస్యం

సి) మరి 24.... Bf7, 25)Qxf7+ Kh8 26.Qh7+ ఆటకట్టు.

ఇంకోమారు ఆట తీరును పరీక్షిస్తే - నలుపు తన 5వ ఎత్తులో బంటుతో తెల్ల గుర్రం, తదువరి శగటు, ఏనుగులనుని స్వీకరించి (ఆశకు పోయి జంతువుల మొహరింపు ఆలస్యం చేసికొంది! దాడికి దిగకుండా!) ఈ పొరబాట్లవల్ల తెలుపుకు శీఘ్రంగా నలుపుమీద దాడికి అవకాశాలు మెరుగైనాయి. **మారోఖజీ, మొదటి ప్రథమ ప్రతిభా బహుమతి యీ ఆటతో పొందడం** ఎంతో సమంజసం! ఏమంటారు?

7.1 సిసీలియన్ డ్రాగన్ రక్షణ - బాబీ పిషర్

చతురంగ యుగ క్రీడాకారుడు

బాబీఫిషర్ చతురంగ యుగ క్రీడాకారుడుగా సిటిజను పేపర్లో ఆగష్టు 17వ తేది 1999 సం॥లో ప్రచురించిన తన చతురంగ శీర్షికలో శ్రీ బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమారావు (డైరక్టరు, సెంటర్ ఫర్ డెవలెప్మెంట్ ఆఫ్ చెస్, హైదరాబాద్) బాబీ ఫిషర్ యీ యుగ క్రీడాకారుడుగా ఎన్నుకొని వర్ణించారు. కొన్ని నెలల తరువాత ప్రపంచంలో ఉద్దండులు చతురంగ వీరులు, క్రీడా కారులు అందరూ (వరల్డ్ ఫోరమ్ ఆఫ్ చెస్ ప్లేయర్స్) బాబీ ఫిషురును యుగ క్రీడా కారుడుగా ఎన్నుకోవడం జరిగింది. ఇది భీమారావుగారికి, సెంటర్ ఫర్ డెవలప్మెంట్ ఆఫ్ చెస్, హైదరాబాద్ సంస్థకి ఎంతో గర్వకారణమయి ఘనతకు మచ్చు తునక.



చతురంగ యుగ క్రీడాకారుడు బాబి ఫిషర్

ఫిషర్ 'జ్యూ' జాతికి చెందినవాడు! అమెరికాలో స్థిరపడి న్యూలును బహిష్కరించిన వ్యక్తి. పాఠశాలలో చెప్పేది ఏముందనే వాడు. తను చతురంగ క్రీడను ప్రపంచంలో ఉన్నతస్థాయికి తెచ్చి మిలియన్లలో ప్రైజమనీ రప్పించగల ఉద్దండుడు. రష్యనులను చతురంగ రంగ స్థలం నుంచి తప్పించగలిగిన ఒకే ఒక అమెరికా జాతీయుడు. "రష్యనులు అమెరికాకు చతురంగ ఆట తెలియదనే అహంభావం వుంది - ఎదుర్కొన్నప్పుడు పోటీలలో (వాళ్లను (అంటే) 'Potzers' ను వాళ్లు ఎక్కడ వుండాలో అక్కడ కూర్చోబెట్టగలను అని చిన్నప్పుడే పలికి అది జరిగేలా చూసి ప్రపంచ చాంపియనుగా రష్యానేతరడు ప్రప్రథమంగా కిరీటాన్ని ధరించిన ఉద్ధండుడు బాబీ ఫిషర్.

రష్యనులను పాట్జర్ అనడం నీచమైన పదం !

ఫిషర్ ఈ యుగ క్రీడాకారుడంటే కాదు? అని సందేహించే వ్యక్తి ఒక్కరు గూడ వుండడు. **రాబర్ట్ జేమ్స్** (బాబి) ఫిషర్ చికాగోలో **1943లో** జన్మించి తన బాల్యంలో పాఠశాలను బహిష్కరించాడు. అక్కడకు వెళ్తే ఒరిగేదేమీ లేదు. నా అంతట నేను చతురంగం నేర్చుకొని అన్ని విషయాలు గ్రహించగలను అని!

న్యూయార్క్ వాసిగా తన **అరవ ఏట చతురంగం** ఆటను ప్రారంభించి **14వ ఏట యు.ఎస్.** చాంపియనుగా, **16వ ఏట** ఇంటర్నేషనల్ మాష్టర్ టైటిలు పొందిన క్రీడాకారుడు. చతురంగం నేర్చుకోవడమే కాదు రష్యను భాషగూడ బాల్యంలోనే నేర్చుకోవడం ప్రారంభించేడు. రష్యనులు అహంభావంకి దెబ్బ తీయాలనే ఉక్రోషం చిన్నప్పుడే వుండేది ఫిషరుకు.

Palma de Mallorca, challenging International పోటీలలో తరువాత, ఆఖరి పోటీలో ఆఖరి రౌండులో పూర్వపు ప్రపంచ చాంపియన్ టైగ్రాను **పెట్రోషియనను** ఓడించగా అతడు 6.5 - 2.5 పాయింట్ల గతిలో **పోటీలోంచి** నిష్క్రమించడం విశేషం. ఫిషరు 4 పాయింట్లతో ముందుకు దూసుకుపోయాడు.

ప్రపంచ పదకొండవ చతురంగ చాంపియనుగా, మళ్లీ రష్యను దేశీయుడైన **బోరిన్ స్పాస్కీని** సెప్టెంబరు 1972 సం॥లో 21 ఆటలలో 9 గెలిచి 4 ఆటలు సమం చేసాడు.

ఈ మధ్య ఈనాటి ప్రపంచ చతురంగం చాంపియను **గేరీ కాస్పరోవు** కూడ చేయలేని పని, బహుమతి విలువ మిలియన్లలో రప్పించగలగేడు. చతురంగం పేరు చెపితే మునుపు **అలఖీను** పేరు మోగ్రేది. ఈనాడు ఫిషరు **పేరే ప్రపంచ వ్యాప్తి చెంది** - చాలా మంది చతురంగం ఆటకు ఆకర్షింపబడ్డారు. కాని తను మొదటి నుంచి ప్రపంచ చాంపియను టైటిలు పోటీకి రూల్సు మారాలని, రష్యను పిడికిటిలోంచి బయటకు రావాలంటే వేరే రూల్సు వుండాలని పట్టుబట్టి తిరిగి ఆడటానికి ఒప్పుకోలేదు. ప్రపంచ చతురంగ యుగ క్రీడాకారుడుగా నిలచినవాడు.

డబ్బు ఎక్కువగా బహుమతిగా చూపించినా నియమాలు మార్చకపోతే ఆడేది లేదన్న వ్యక్తి. కొన్నాళ్లకు మళ్లీ అతనిని రంగంలోకి రప్పించే ఉద్దేశ్యంతో 1.5 మిలియన్లు ఆశచూపి మిగతా 1.5 మిలియన్లు ప్రారంభం తరువాత తెప్పిస్తామని చెప్పగా మొదట **ఆ మిగిలిని 1.5 మిలియన్లు గూడ రానివ్వండి అప్పుడే ఆడేది లేనిది చూద్దాం అని ధీమగా డబ్బు కంటే కీర్తియే ఆశించిన నిపుణుడు.** యీనాడు కీర్తి ఎవరికి కావాలి? డబ్బు చూపండి ఆడుతాం అని చెప్పి గారి

కాస్పరోవ్ వేరే సంస్థ గ్రాండ్ మాష్టర్ **అసోసియేషన్‌ను** స్థాపించి డబ్బుకోసం ఇంగ్లాండుకు చెందిన **షార్ట్‌తో** ఆడి ఫైడ్‌ని ధిక్కరించాడు. తరువాత ప్రొఫెషనల్ చెస్ **అసోసియేషన్‌ను స్థాపించి** మన **విశ్వనాథ్ ఆనందుతో ఆడి గెలిచి పి.సి.ఎ.** వరల్డ్ చెస్ చాంపియనుగా నిలిచేడు. కార్పోవ్ ఫిషర్ నిష్క్రమించగా 10 ఏండ్లు ఫైడ్ **చాంపియన్‌గా ఉండి** కిరీటం కాస్పరోవ్‌కు సమర్పించాడు. కాస్పరోవ్ ఫైడ్‌ను ఎదురించి కార్పోవ్‌తో ఆడటానికి నిరాకరించగా తన ఫైడ్ టైటులు కోల్పోయి కార్పోవ్‌కి మళ్లీ ఫైడ్ వరల్డ్ టైటిలు దక్కింది.

తరువాత విషయం వేరే. ఫైడ్ రూల్సు మార్చగా **కాలిఫ్‌మన్** కొత్త టైటిలు సంక్రమించుకొని **తిరిగి ఆనంద్‌కు యిచ్చాడు.** ప్రస్తుతం ఆనంద్ ఓడి రష్యా బాలుడు - పరిమరోవ్ 15 ఏండ్ల యువకునికి దక్కింది!

ఫిషర్, **టాల్, మార్షలు** వలెకాక, దాడిలో అతి భయంకరంగా 'డేర్‌డెవిల్స్' అనే దాడులతో ప్రత్యర్థులను అనూహ్యంగా చిత్తు చేయుడం ఒక విశేషం. ఇంత వేగిరంగా ఆట ముగునన్నుందని ఆడేవారుగాని, చూపరులుగాని అంచనా వేయులేక ఆశ్చర్య పడేవారు. ఎందుకంటే ఈ నిపుణుడు ముందరే ఎన్నో ఎత్తులు అన్ని వైపుల విశ్లేషించి ఏదో బలియిచ్చి ఎదుటి వాన్ని నిర్వీణ్యుడిని చేసేవాడు.

కొత్త పోకడలు, విన్యాసాలు, ప్రయోగించి, దాడిలో అతినికి దగ్గరగా ఎవరు చేరుకోలేని ఆధిక్యత సంపాదించేడు.

క్రింద చూపిన ఆటలో (Olaffson) ఒలాఫసన్ చిత్రంగా తను 33వ ఎత్తులో ఆట గతిని విశ్లేషించి తన రాణిని ఇచ్చి ప్రత్యర్థి ఏనుగులను రెండింటిని స్వీకరించడం అందరిని ఆశ్చర్యపరచింది. **ఈ ఆట స్థితిలో రాణికంటే తన రెండు ఏనుగులే ఉపయోగం అని** ధృడ నిశ్చయంకి వచ్చి ఏనుగులను వుంచుకొని - రాణిని అర్పించి ఎదుటివాని ఏనుగులను చంపాడు. తరువాత 6 ఎత్తులతో నలుపు ఆడిన ఓలాఫ్‌నన్‌ను ఆటనుంచి నిష్క్రమించడానికి ఎంతో సేపు పట్టలేదు. సాధారణంగా యీ ఎక్స్చేంజ్‌లు అంటే జంతువులను సమం చేసి చంపడం అంత్యఘట్టం చేరువలో చేయుడం ఆచరణలో చూస్తాము. అలాంటిది తను మధ్య ఘట్టంలోనే ఏనుగులను ఇవ్వకుండా రాణినే యిచ్చి ప్రత్యర్థి ఏనుగులను చంపడం అనూహ్యం! ఆశ్చర్యకరం! అందుకే అతనిని చతురంగ యుగ క్రీడాకారుడుగా గుర్తించి వరల్డ్ ఫోరమ్ అఫ్ చెస్ ప్లేయర్స్ సంస్థ, సెంటర్ ఫర్ డెవలప్‌మెంట్ అఫ్ చెస్ (సంస్థ) 3

నెలల ముందే ఎంచుకొన్న వ్యక్తికి యీ యోగ్యత ఇవ్వడం ఒక విశేషం.

క్రింది ఈ ఆటను బల్లమీద ఎత్తులువేసి ఆనందించండి. (Two rooks better than Queen. రెండు ఏనుగులు రాణికంటె ఎక్కువ అనే ప్రయోగం చూపించే ఆటలో మచ్చుతునక.

బ్లెడ్ ఇంటర్‌నేషనల్ పోటీలలో 1961లో ఫిషర్ నలుపు ప్రత్యర్థి ఓలాఫ్‌సన్ తెలుపు బలగాలతో ఆడిన ఆట ఖ్యాతి పొందిన సిసిలియన్ డిఫెన్స్, డ్రాగన్ ఉపజాతికి చెందినది (డ్రాగన్ - చైనీయుల సుకరనాగు)

తెలుపు : ఫిషర్

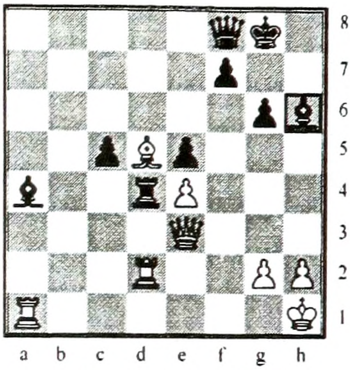
నలుపు : ఓలాఫ్‌సన్

బ్లెడ్ ఇంటర్‌నేషనల్ టోర్నమెంట్ 1961.

1)e4 c5, 2)Nf3 g6, 3)d4 cxd4, 4)Nxd4 Bg7 (Dragon Bishop), 5) Nc3 Nc6, 6)Be3 Nf6 7)Bc4 (ఫిషర్ పేరుతో ఎత్తు) Qa5 ఈ ఎత్తుతో ఇతడు భయంకరమైన చైనీయుల సుకరనాగుని లొంగదీసానని చెప్పేరు. కృష్ణుడు సముద్రంలో నాగపాము పడగ మీద నాట్యం చేసి విషాన్ని భగవంతుడు కవ్వం తిప్పి పాలు తెప్పించడం గుర్తుకొస్తుంది.

తెలుపు ఈ ఎత్తుకు నలుపు రాణిని Qa5కి వేయడం అవివేకంగాను అపరిణిత ఎత్తుగా (సమయానికి ముందే) వర్ణించడం జరిగింది. దానివల్ల

బ్లెడ, 1961
రాణి కంటే రెండు ఏనుగులు శక్తివంతము తెలుపు : ఫిషర్
నలుపు : ఓలాఫ్‌సన్



నలుపు 32-- **Bh6**
33 Rxd4 BxQ

సమయం వృథా అయింది.

8) 0-0 d6 9) Nb3 Qc7

10)Be2 0-0 11) f4 a5

(ఇది సాంప్రదాయిక శాస్త్రీయంగానే వేసే ఎత్తు అనుకోవచ్చు. ఇది గుర్రం **c6** గడిలో వేసి **b4** గడిలో ఒక రంధ్రం లేక ఒక గుహగా కావడం గమనించండి)

12) a4 (వేయవలసిందే జవాబుగా) **Nb4 13)Rf2** (ఫిషరు తన శైలిలో ఏనుగును d2 గడికి తెచ్చే వింత విన్యాసం) ఈ ఎత్తువలన నలుపు d5 దగ్గర రంధ్రం లేక గుహ ఏర్పాటుతో రాణిబంటును బలహీనపరుచడం గ్రహించండి.

14)Bf3, Bd7 15)Rd2 (ఫిషరు నలుపు డి6లో వెనుకబడిన బంటు మీద దాడికి ఉపక్రమించుతుంది) **Rfd8 16.Kh1, Bc6** (ఏనుగు d6 బంటును చంపడం ఆకర్షణ ప్రలోభంగా వుండవచ్చు కాని నలుపుకు ఎదురుదాడినిచ్చే అవకాశం ఎందుకు ఇవ్వాలి?

17 Qg1, Nd7 18)f5 (శగటు శ్రేణిని తెరవడానికి ప్రయత్నాలు) **b6**

19) Rad1, Nc5 20) Nb5, Qe7

21)Nd6, Nc2 22) Nc5, Ne3

23)Qe3, bxc5 24)Be2 (పరిశీలిస్తే తెలుపు శగటు B బిషప్పు తెల్ల గళ్లలో c4, e2, f3, e2లలో విహరించి, పిదప c4 నడిచి చివరికి సెంటర్‌లో d5 గడికి చేరి తన కోరిక నెరవేర్చుకొంది. ఇక్కడ దాన్ని కదిపే దిక్కేలేదు చివరిదాకా!)

24) Be2, Ba4 **25) b3, Be8**
26) Bc4, a4 **27) Bd5, Rd6**
28) Ba8 Rd4 **29) fxg6 hxg6**
30) bxa4 Bxa4 **31) Ra1, Qf8**
32) Bd5, Bh6 **33) Rxd4**

(ఫిషర్ అందరిని ఆశ్చర్య పరిచేలాగ **అర్థంకాని ఎత్తుతో తన రాణిని నిర్లక్ష్యంగా త్యాగం చేసి ప్రత్యర్థి రెండు ఏనుగులను చంపడం చూడండి ముఖ్యమైన ఎత్తు**) ఇక్కడ బొమ్మ చూడండి. **33 Rxd4 Bxe3, 34)R4a4 Qh6, 35)Rf1 Bf4** (తెల్లరాజు కోటమీదికి దాడి చేయాలనే ప్రయత్నం చాలా ఆలస్యంగా ఆశిస్తుంది పాపం!) **36)g3 Qh3, 37)R4 a1, Bg3 38)Ra8+** నలుపు నిష్క్రమించింది ఆట నుంచి **1-0.**

ఇది చూసిన తరువాత మనకు ఒక విషయం మెదడులో అలా తిరుగుతూ వుంటుంది. అది అతను తన టైటిలును **ఎందుకు రక్షణకు దిగలేదో,** రష్యనులు పాత పద్ధతిలో ఆటలను సమం చేసి కొంటూ డ్రా ఆడి టైటిలు నిలుపుకోవడం చతురంగం వ్యవస్థను తమ భల్లూకం పట్టులో పెట్టుకొని ఇన్నాళ్లూ వుండగా **ఆ పోటీలలో ఆటను నమం చేయడం కాదు గెలువాలని పద్ధతి మార్చమని పట్టుబట్టి తను తన టైటిలును నిలువుకొనే ప్రయత్నం చేయలేదు.**

డ్రా చేయడం గొప్పకాదు, ఘనుడైన నిపుణుడు విజయం సాధించి తన టైటిలు నిలుపుకోవాలనే కాని ఆటలను నమం చేసి చివరకు దాని ఫలితంగా అంటే విజయం వేరే విధంగా ఉంచుకోవడం భావ్యం కాదు అని తన నిర్ణయం కోసం తన టైటిల్‌నే ధారపోసిన చతురుడు బాబి ఫిషర్!!!

7.2 సిసీలియన్ డ్రాగన్‌ను బంధన
(సిసీలియన్ సుకరనాగు - సంహారం)

చతురంగం ఆటలో విస్తృతమైన ప్రారంభాలు, రక్షణలు (ఓపెనింగ్స్ & డిఫెన్స్) మనకు తెలును. వాటిలో అతి ఆకర్షణీయమైనది, సిసీలియను సుకరనాగు రక్షణ. దాన్నే డ్రాగన్ అనడం కూడ అలవాటు. అయితే ఈ ఉపశాఖ తక్కినవాటికంటే అతి వినోదకరమయినది, అందరూ ఎన్నుకొనేదిగా చలామణిలో వున్నది. దానికి కారణం ఈ ఉపశాఖ ఆటతీరులో నలుపుకు అంతర్నిహితమైన ప్రతి దాడికి అవకాశాలు మెండుగా వుండటంవల్ల జనరంజనియై క్రీడాకారులు దీనిపై మొగ్గు అనండి ఇష్టపడటం అనండి లేక అత్యంత ప్రీతిని చూపుతున్నారు.

దీన్ని తరచు e4-c5 ప్రారంభమని పిలవడం ఈకాలంలో చూస్తున్నాము. నలుపు c ఫైల్ శ్రేణిని తెరచి c2లో గడిమీద వగవట్టి ఎదురుదాడికి ప్రయత్నించడం గమనార్హం. తెలుపు మాత్రం d శ్రేణిని తెరచి సెంటర్ మధ్య రంగం మీద d6పై పగపెంచి బలగాన్ని మోహరించి ఎదురుదాడిని తట్టుకుంటుంది.



GM మాయాచబుర్ద్‌నిజే (రష్యా)

సిసీలియన్ డిఫెన్సు తెలుపు e4 రాజు బంటు ప్రారంభాని ఎదుర్కొనేది. ఇది మరి నాలుగు ఉపశాఖలలో ముఖ్యంగా వెలిసింది. అవి సిసీలియన్ డ్రాగన్, ష్వెన్ వేగన్, నాజడార్ఫ్ మరియు e5 లేక బొలన్ లావిన్కీ శాఖగా నలువు తన ఎదురు దాడికి దిగడానికి వుపయోగపడుతాయి. కాని బాబీ ఫిషర్ వంటి నిపుణులు కొందరు ఈ డ్రాగన్ ఉపశాఖను శాస్త్రీయంగా తరచి తరచి విశ్లేషించి ఇలా "డ్రాగన్‌ను అణచడం" లేక "Slaying the Dragon" అనే పదాలతో ఎన్నో ఆటలతో నిజాన్ని వెలికి దీశారు. నలుపు ఈ ఉపశాఖతో ఎదురుదాడి తీసి తెలువును ఓడించడానికి కారణం తెలుపు తన ఎత్తులను ఒక క్రమం ఒక సరియైన సమయం చూసి వేయలేకపోవడంవల్ల రాజు ప్రక్క తెలుపుదాడి విఫలమౌతుంది. ఆట కుప్పకూలుతుంది.

మనం ఇప్పుడు ఒక

నవమోహకరమైన ఆటలో ఇద్దరు ఉద్దండులు లాస్కర్ ఒకనాటి ప్రపంచ చాంపియను తెలుపుతో ఆడి ఈ డ్రాగన్ నంహరించేడు. ఈ డ్రాగన్ ఉపశాఖను ఆడిన వ్యక్తి ఎవరో కాదు అతడు అతి ప్రతిభాశాలియు అయిన విలియంమ్స్ ఇ. నేపియంర్ 1904 కేంబ్రిడ్జి స్ప్రింగ్స్ పోటీలలో నలుపు బలగంతో ఆడి చివరకు ఓడినా అతి సాహసోపేతంగా ఆట నడవటం చూస్తాం.

సిసీలియన్ డ్రాగన్ రక్షణ ఉపశాఖ

e4-c5

తెలుపు : లాస్కర్

నలుపు : విలియమ్ నేపియరు

కేంబ్రిడ్జ్ స్ప్రింగ్ 1904

14. Nxd4 ఎత్తు

తెలుపు : Ke1, Qd1, Ra1, Rh1, Be3, Bf1, Nc3, Ne2

pawns : a2, b2, c2, d5, f4, g5, h4

నలుపు :Kg8, Qd8, Ra8, Rf8, Bc8, Bg7, Nc7, Nd4

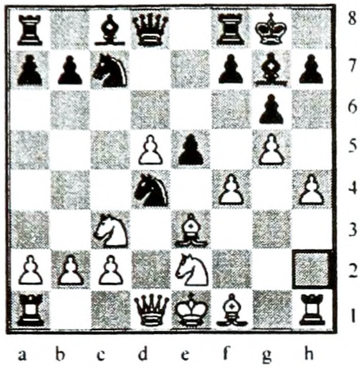
pawns : a7, b7, e5, f7, g6, h7

1. e4 c5, 2.Nc3 Nc6, 3. Nf3 g6, 4.d4 cxd4, 5.Nxd4 Bg7, 6.Be3 d6, 7.h3 Nf6, 8. g4! 0-0

(నేపియంర్ యువకుడు, యువరక్తంతో తన ఆటను కృత్రిమస్థాయికి దించటం కోసం ఈ వక్కదారి పట్టేడు. కేస్లింగు శాస్త్ర

కేంబ్రిడ్జ్ స్ప్రింగ్, 1904

లాస్కర్ / విలియమ్ నేపియరు



తెలుపు 14 **Nxd4**

విరుద్ధమైన ఎత్తు. ప్రతిభావంతుడు అతి ధైర్యశాలి అయిన యీ యువక రక్తం పొంగినప్పుడు మనం అడ్డు చెప్పగలమా! యిది అశాస్త్రీయమేగాక విలువైన పొరబాటు అని నిరూపించాడు అతనికి అతనే సాటి!)

9. g5 Ne8, 10. h4 Nc7, 11. f4 e5!, 12. Nde2 d5?! (ఇక్కడ Bg4 ఎత్తు సమంజసం, గాని నలుపు తప్పు దోవలో పయనం సాగిస్తున్నాడు!) **13. exd5 Nd4, 14. Nxd4!** (బొమ్మ చూడు) (మరి **14. Bxd4 exd4, 15. Nxd4 Nxd5, 16. Qd2 Re8check., 17. Be2 Nxf4** (చొరవతో **(initiative)** బంటును తిరిగి తెచ్చుకున్నాడు)

14.... Nxd5 కొట్లాడే ఎత్తు **15. Nf5 Nc3, 16. Qxd8 Rxd8** (మరి **16. gxf5 Bxf5, 17. fxe5 Bxe5, 18. Bd4 Bg3che., 19. Bf2(not Kd2))**

17. Ne7ch. Kh8 18 నలుపు తన 12వ ఎత్తు అతి ప్రమాదకరమైనదిగా వేసాడు. కాని లాస్కర్ దీన్ని ముందరే వూహించి దానిమీద ఎత్తుకు పై ఎత్తులు తయారు చేసికొనడం జరిగింది.

18. h5!! Re8, 19. Bc5 gxh5 (ఆట మరీ తికమకలుగా పోతూంది కాని నలుపు పట్టించుకోలేదు) **20. Bc4 exf4,**

21. Bxf7 Ne4, 22. Bxe8 Bxb2

23. Rb1 Bc3check.

24. Kf1 Bg4, 25. Bxh5 Bxh5

26. Rxh5 Ng3+, 27. Kg2 Nh5

28. Rxb7 a5 (ఇద్దరికి ఆట బిగువు తగ్గింది. ఇద్దరికి జంతువులు సమంగా వున్నాయి. కాని తెలుపుకు మాత్రం పరిస్థితి మెరుగయింది)

29. Rb3! Bg7, 30. Rh3 Ng3,

31. Kf3! Ra6, 32. Kxf4 Ne2+,

33. Kf5 Nc3, 34. a3 Na4

35. Be3 1-0.

నలుపు అపజయంకి ఒప్పుకుంది. ఇంత ధైర్యంగా విజృంభించి! లాస్కర్ యీ ఆటను "అత్యంత ఉద్రేకమైనది ప్రమాదకరమైన వంథాలో ఇద్దరు నడచిన ఆటగా పేర్కొన్నాడు. తన పుస్తకంలో.

7.3 డేనిషు గాంబిట్

చతురంగ ఆటలో "బెదిరింపు" **(Threat)** *అతి బలవంతమైన ప్రయోగం* **(tool)** *తక్కిన ఆయుధాలతో ద్విశూలము* **(fork)** *రాజుపై ద్వంద వగలు, నడకలు, తెరచిన రేఖలు (ఓపెన్ లైన్స్) ఇత్యాది విన్యాసాలు వువయోగించి ఎదుటి వానిమీద మూకుమ్మడి దాడి చేయడం చూస్తుంటాము. కాని నలువు (పావ్యులర్ సేయింగ్)లోకోక్తి అయినది "గాంబిట్ ఇచ్చినవుడు దాన్ని స్వీకరించడమే ఉత్తమము"అని ఆచరించి, తెలువు (ప్రసాదించిన) నమర్పించిన ఎడల బంట్లను స్వీకరించుతుంది. దీనివల్ల తెలువుకు తన జంతువులను ముందుకు వేగిరం మొహరించే అవకాశాలు దొరకడం అందువల్ల ఆటగతిలో* (tempo) *ఉత్తేజాలు గణించి ఆటను త్వరలో ముగించడం చూడవవచ్చు.*

డేనిషు ఉపజాతి ప్రారంభాలలో మధ్యభూమి పోరాటంలో ఒక పాయగా రూపొందింది. కాని అందువల్ల ఈ శాఖ ఒక పురాతన పరిధిలోకి దిగజారింది (outmoded).

తక్కిన గాంబిట్ల లాగ ఇదిగూడ హింసాత్మకంగా విజృంభించి ఒక చొరవ తీసికోడానికి ప్రయత్నిస్తుంది. నలుపు తను ఇచ్చిన బంట్లన్నీ ఆబగా

స్వీకరించి, వలలో పడి ముప్పు తెచ్చుకోవడం లేక మెత్తగా ఆడటం చేస్తే అన్నీ **అడియాసలే ఎదరవడం జరుగుతుంది.** తెలుపు ఒకటిగాని రెండు బంట్లను త్యాగం చేసి **తెరచిన ఆటకు సిద్ధమై** ఒక ఊచకోతకు (Slashing attack) దిగడానికి తన శగట్లు రెండింటికి ఐమూలలు (Diaganols) సిద్ధం కావడం వల్ల సులభంగా తృటిలో ఆటకు ముగింపు రావడం తథ్యం. కాని నలుపు చాకచక్యంగా గాంబిట్స్‌ను స్వీకరించడంగాని తిరస్కరించడంగాని చేయవచ్చు లేదా స్వీకరించినవి **మళ్ళీ తనకు ముప్పు వచ్చే సమయంలో తిరిగి ఇచ్చివేసి, ఆట తీవ్రత తగ్గించి ప్రశాంతతను సంపాదించవచ్చు.** ఇలా చేయవచ్చని **ప్రఖ్యాత క్రీడాకారుడు స్కెల్టర్ తన పేరుతో ఆచరణలో వున్న బాణిలో చూపించాడు.** అలఖీన్ కూడ నలుపుకు అంత ప్రమాదం వుండదు, కాని తీసికోవలసిన జాగ్రత్తలు తీసుకొంటే బయటపడవచ్చు సులభంగా ప్రమాదం లేకుండ" అని.

మనం ప్రారంభంలో పది సూత్రాలు నేర్చుకున్నాము. రాజుకోటకు ముఖ్యమై బంట్లలో తెలుపు బంటు f2 నలుపు బంటు, f7లను ప్రత్యర్థి తన చిన్న బలగాలు శగటుతోగాని, గుర్రంతోగాని చంపి రాజును బయటకు లాగి రాజును ముప్పు తిప్పలకు గురిచేయవచ్చని. దీనివల్ల కోట కట్టే హక్కు/అవకాశం జారవిడుచుకోగా



చైనా వుమెన్స్ వరల్డ్ చాంపియన్
Xie Jun

కోటలోకి వెళ్ళలేక మధ్యరంగంలో వుండి ప్రమాదంలోకి వచ్చే అవకాశాలు ఎక్కువ. **యీ గాంబిట్‌లో రెండు గుర్రాలు తెలుపువి. ఒకదానికొకటి అనరా నిచ్చుకుంటూ మధ్య రంగంలో నలుపుకు పగ నివ్వడం ఒక విశేషం.**

1. e4 e5, 2. d4 exd4 (నలుపు సాధారణంగా బంట్లను మధ్య రంగంలో చంపడం సామాన్యం. దీనివలన తెలుపుకు అధికారం చెలాయించే యోగ్యతను నిర్మూలించడమేగాక, సాధారణ లోకోక్తిని (dictum, saying) "గాంబిట్‌ని ఎదుర్కోవాలంటే దాన్ని స్వీకరించటమే మేలు" ఆచరణలో పెట్టడం జరుగుతుంది.

3. c3 dxc3, 4. Nc3 Bc5 (తెలుపు Bc4 గూడ ఆడవచ్చు. అందువల్ల తన శగటును త్వరగా ముందుకు మోహరించగలదు)

5. Bc4 Ne7? (చిన్న జంతువులను త్యాగం చేసి **f7, f2 బంట్లను** చంపి రాజును బయటకు రప్పించడం మామూలే, కోటలోకి రాజు వెళ్లే ముందే ఇలా బయటకు లాగి ఆ అవకాశం ఇవ్వకూడదు.

6..... Kxf7, 7. Qh5+ Ng6 (g6 ఎత్తువద్దు **8 Qxc5 d6, 9. Qe3)**

8. Qd5+ Ke8, 9. Qxc5 d6, 10. Qh5 Qh4 (నలుపు రాణులను సమం చేసికోవాలని ప్రయత్నించి మధ్య రంగంలో వున్న కోట కట్టని తన రాజుకు ప్రమాదం రాకుండా చూస్తుంది)

11. Qe2 Nc6 (తెలుపు రాణిని **Qd1**కి గూడ వేయవచ్చు. రాజులు కోట కట్టినట్లయితే)

12. Nf3 Qe7, 13. Nd5 Qd7 (నలుపు అనవసరంగా తెలుపుకు ఒక tempo గతిలో ఒక ఎక్కువ ఎత్తు సమర్పించుకుంది. తెలుపు Nd5 ఎత్తు వేసి కోగలిగింది.)

తెలుపు : Ke1, Qe2, Ra, Rh, Bc1, Nd5, Ne6 (7)

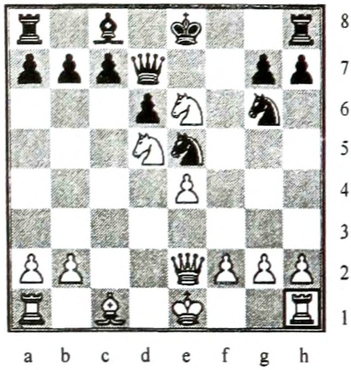
pawns :a2, b2, e4, f2, g2, h2 (6)

నలుపు : Ke8, Qd7, Ra8, Rh8, Bc8, Ne5, Ng6 (7)

pawns : a7, b7, c7, d6, g7, h7 (6)

14. Ng5!! Nce5 (గుర్రాన్ని d8కి నడిపి తన e6, f7 గళ్లను తెల్ల గుర్రం పగను రక్షించుకోగలిగేది నలుపు)

డేనిష్ గాంబిట్



తెలుపు 15 **Ne6**

15. Ne6! బొమ్మ చూడు ఇదో బూటకపు త్యాగం (మరి **16. Nxc7** గుర్రం త్రిశూలం ఉపయోగించి **c7** బంటునే గాక రాజును ఏనుగును K & R లను పగలో వుంటాయి)

15-- c6, 16. Ndxc7 Ke7 (గతిలేదు, కాని **Kf7** గడికి వెళ్తే Ne, g5 కి వేసి Ng5+ తరువాత **NxR** (a8) ఏనుగును చంపవచ్చు).

17. Bg5+ Kf7, 18. f4!! h6, 19. fxe5 hxg5, 20. Nxg5+ Kg8

(రాజు f8కి వెళ్తే తెల్లరాజు కోటగడితే నలుపు ప్రమాదంలో పడవచ్చు)

21. Qc4+ d5, 22. exd5 Cxd5 (if Qx N(g) d6 తెరచి రాజు Q పోయింది)

23. Nxd5 Nxe5, 24. Nf6+ (ద్విశూలం, రాజు?) **Kf8 25. NxQ** (నలుపు ఓటమి అంగీకరించింది.

7.4 రోయ్‌లోపోజ్ ఉపశాఖ

దుస్సాహసం కొందరికే విజయం చేకూర్చవచ్చు. కాని చాలా మందికి ఆ పద దురదృష్టం సంక్రమించడం మనకు తెలును. (misfortune) అనుభవం స్థానాన్ని ఊహాగానం ఆక్రమించలేదు.

చతురంగంలో గూడ ఇదే నిజం. తాను పోవుబాట సరియైనది కాదు అని తెలిసి గూడా అదే బాటలో పయనించి దుస్థితికి పాలవడం చూస్తాము. ఉదాహరణకు తన బంటు కొన్ని యెత్తులలో రాణిగా పునర్జన్మ వస్తున్నదనే ఆశతో ఉండగా తన ప్రత్యర్థి తనను యిట్లోగా ఆట కట్టించవచ్చు అని తెలిసి కూడా, దుస్సాహసం చేసి బంటును రాణిగా చేసి తను ఎదుటివాడి, ఆట కట్టించాలని మంకు పట్టి తన రాజే ఆటకట్టు అవుతాడు

ప్రఖ్యాత జార్జ్ మూర్ తాను అనుభవంలో ఇలా నిర్వచించారు. "జీవితంలో తప్పుడు వ్యవహారం వేరే మంచి పనికంటే చాలా ఆకర్షణీయ కరంగాను ప్రలోభకరం గాను కనుపించడం సహజం." క్రింద ఆట చూడండి.



ఫ్రాంక్ జె. మార్షల్

రాయ్‌లోపెజ్ ఉపశాఖ, స్టాక్‌హోమ్ 1943

తెలుపు : నైమాన్ (Vaiman)

నలుపు : స్కోల్డ్ (Scold)

తెలుపు : **Kg2, Qc6, Ra1, Rf1, Nb1(5)**

pawns : a2, b2, e5, f3, g3, h4(6)

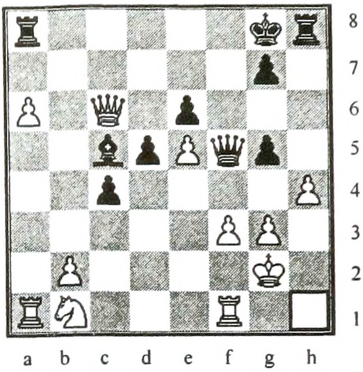
నలుపు : **Kg8, Qf5, Ra8, Bc5 (4)**

pawns : c4, d5, e6, g5, g7 (6)

1. e4 e5, 2. Nf3 Nc6, 3. Bb5 a6, 4. Ba4 Nf6, 5. 0-0 Ne4 (5వ ఎత్తు తెరచిన ఆటగా తెలుసుకోవాలి ఓపెనింగ్ గేమ్) **6. d4 b5, 7. Bb3 d5, 8. dxe5 Be6, 9. a4! Na5!, 10. Nd4 Nxb3, 11. Cxb3 bxa4, 12. b4 c5?!, 13. Ne6 fxe6, 14. f3! Ng5, 15. Qxa4+ Kf7, 16. b5? c4**

(తెలుపు బంటును ముందుకు తోసుకుపోయి రాణిగా చేయాలనే

రోయ్‌లోఫెజ్ స్టాక్‌హోమ్, 1943
నైమాన్ / స్కోల్డ్



తెలుపు 23 **Qc6**

అత్యాసకు ప్రలోభపడటం చూడు దానికి ముందే వున్న గోతిలో పడకుండా చూసుకోవడం లేదు. దానికి బదులు(**16. h4 h6,** 17. hxg5 hxg5, 18. Be3 నలుపు మళ్లీ తన జంతువును గెల్చుకొనే అవకాశం చిక్కదు) **17. h4 Bc5+, 18. Kh2 h6, 19. bxa6 Kg8!! (if 20 hxg5 hxg5+** తెరచి రాజు)

20. g3 Qf1!! (Nxf3+ and Qf5). **(21. if hxg5 hxg5**తెరచి రాజు

22. Kg2 Qf5, 23. Rh1 Rxh1,
24. Kxh1 Qh6 రాజు ఆటకట్టు)

21. Kg2 Qf5!!(బొమ్మ చూడు **22. Bxg5 hxg5, 23. Qc6 gxh4,**
24. QxR+ Kh7, 25. Qxh8+ Kxh8,
26. a7 బంటును నలుపు చంపి సమం చేసుకోవచ్చు అనే ఆశతో) Qg5, **27. Qa8 = Q+ Kh7** తెలుపు ఓటమికి ఒప్పుకుంది. **g4** ఎత్తు వల్ల ప్రయోజనం లేదు **Qf4 & Qg3+s** రాజు ఆటకట్టు.

7.5 రాజుబంటు ప్రారంభం - ఫ్రెంచి డిఫెన్సు

'విజృంభణ'! దానికి మారుపేరే మార్షల్ !

(Attack thy name is Frank J Marshall)

మధ్య ఘట్టంలో ఆడాలంటే ఒకని నిజ సత్తా తెలిసిపోతుంది. ఎలా అంటే ప్రైవేటు ట్యూషనకు అలవాటు పడిన విద్యార్థి పరీక్షలో ఒక ప్రశ్నకు సమాధానం తెలియని సమయంలో ఎదుటి ట్యూటరు మాష్టారు ఉన్నారా అని వెదుకుతాడు పాపం! అది తన ఇల్లు కాదని పరీక్షా హాలు అని మరచి? అలాగే ఒక మధ్యఘట్టంలో యుద్ధ పరిస్థితిని సరిగా అవగాహన చేసుకొనే శక్తి, తన సహజ శక్తి సత్తా ఎంత వుందో వెలికి రావాలి సహాయానికి పుస్తకాలు వుండవు?! కోచ్ లేడు?!

పుట్టుకతోనే సహజంగా ఎదుటివానిపై విజృంభణను ఎంచుకునే నిపుణులు కొద్దిపాటి వారు 'టాల్' మరియు ఫిషర్ వంటి వారిలో ఒకడైన

ప్రఖ్యాత క్రీడాకారుడు ఫ్రేంక్ జె. **మార్షల్. టాల్** జంతువులను బలియిచ్చి రాజుపై మెరుపు దాడులకు ఉపక్రమించడం అతని విన్యాసాలకు దోహదం కలిగించి ప్రత్యర్థిని అయోమయంలో ముంచడం సామాన్యం.

ఈ నిపుణుల ఆటలు అందరికి ఆహ్లాదకరమై మెప్పు పొంది **చతురంగ రంగ స్థలాలో ఆణి ముత్యాలయి** ఈ నాటికి ఆటలను మళ్లీ మళ్లీ ఆడి వాటిలో ఎత్తుగడలు రూప కల్పనలు వినోదం ఆశ్చర్యం కలిగించగలవు. అందుకే యీ ఆటలను పదే పదే పుస్తకాలలోను, పత్రికలలోను ప్రచురించి చదువరులకు వినోదం కలిగించే ప్రయత్నం చేస్తారు. చాలమంది అంటే పత్రికా సంపాదకులు ఇలాంటి పాత ఆటలనే మళ్లీ మళ్లీ ప్రచరించడానికి కారణము? చదువరులు ఇలాంటివే కావాలనడం, **కాన్పరోవ్, కార్పవ్‌ల ఆటలు చాలామట్టుకు నమంగా ముగిస్తాయి** అందువలన పత్రికలలో ఎక్కువగా కనబడవు! ఎందుకంటే అవి మరీ శాస్త్రీయంగాను, **బోరు కొట్టే ఆటలని వీటి మీద యీ పాత ఆటలే** ఎంతో **మెరుగని అంటారు.**

కానీ ఈ నాటి నిపుణులు యీ పాత ఆటలలో (roughness, reckless) దుడుకుతనం, తొందరపాటు, దుస్సాహనం, నిర్లక్ష్యపూరితమైన ఎత్తులుగా భావించడం పరిపాటు. అవి ఈనాడు శాస్త్రీయ పద్ధతిలో మొహరింపులు, గట్టి రక్షణ చూపించే ఎత్తుల ముందుర నిలవవు అని! ఆట అవతలి వాడు మూర్ఖుడా! దాడికి ప్రాముఖ్యత నిచ్చేవాడా! పాండిత్యం లేనివాడా? అనే ఏప్రశక్తిని చూడకుండా, ఎదుటివాడు ఎలాంటి క్రీడాకారుడైన వాడితో శాస్త్రీయంగా వేయవలసిన ఎత్తులనే వేసి గెలవడంగాని సమం చేసుకోవడం కోసం గాని ప్రయత్నించడం ఈనాటి పద్ధతి. చాలామట్టుకు ఇద్దరు హేమాహేమీలు అయితే ఆట సమం అవడం చూస్తాం.

ఇంతకు మునుపు "**డాలు, ఖడ్గం కంటే శక్తివంతం**" అని కొందరు ఈ నాడు మెచ్చుకోవడం చూస్తున్నాము. అందుకే డిఫెన్స్ ఆడుకుంటూ అనవసరంగా దుడుకుగా **జంతువులను బలియిచ్చి మెరువు దాడులు చేసే ప్రయత్నాలు అతి తక్కువ. పైగా వాటిని బహిష్కరించడం కూడా** చూస్తున్నాము క్రీడాకారులు తమ ఆలోచనా బంఢారంలోంచి!

కాని మార్షలు పేరు 'విజృంభణ'కు ప్రతిగా నిలవడం మనం యీనాటికి చూస్తున్నాము.

ఇతడు "ఖడ్గం - డాలు కంటే ఎల్లప్పుడు శక్తివంతం" అని నిరూపించేడు.

అయినా తన పేరిట "మార్షల్ దాడి" అనే విన్యాసాలు రోయ్‌లోపెజ్ మరియు రాణి బంటు ప్రారంభాలలో నల్లరాజు కోటలోని **h7** బంటు తన శగటును బలియిచ్చి, చంపి రాజు మీద మెరువు దాడి ఒక వినూత్న విన్యాసంగా నిలిచాయి.

ఇప్పుడు మనం బ్రెస్‌లా (1912) పోటీలలో ఎస్.లెవిన్స్కీతో (ఫ్రెంచి డిఫెన్సు ఉపశాఖలో) ఫ్రాంక్ జె. మార్షల్‌తో నలుపు బలగంతో ఆడి తన రాణిని త్యాగం చేసి బలియిచ్చి ప్రత్యర్థిని అకస్మాత్తుగా కూల్చిన అద్భుత ఆటకు నామధేయం ("షవర్ అఫ్ గోల్డ్) "బంగారు వర్షం", కురిపించాలి.

"బంగారు వర్షం"

Shower of Gold

బ్రెస్‌లా 1912 పోటీలు

తెలుపు : లెవిట్స్కీ

నలుపు : ఎఫ్.జె. మార్షల్

ఫ్రెంచి డిఫెన్సు (మార్షల్‌దాడి) ఉపశాఖ

23 ఎత్తులలో చిత్తు

White : Kg1, Qg5, Re5, Rf1 (4)

pawn : a2, c2, f2, g2, h2 (5)

Black : Kg8, Rf8, Qc3, Rh3, Nd4 (5)

pawn : a7, b7, e6, g7, h7 (5)

1) d4 e6, 2)e4 d5,

3) Nc3 c5 4) Nf3 Nc6,

5) exd5, exd5 6)Be2 Nf6,

7) 0-0 Be7, 8) Bg5 0-0,

9) dxc5 Be6, 10) Nd4 Bxc5,

11) Ne6 fxe6, 12)Bg4 Qd6,

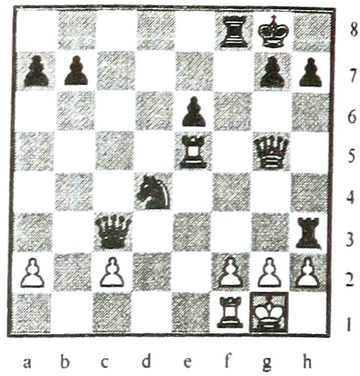
13)Bh3 Rae8, 14)Qd2 Bb4,

15) Bxf6 Rxf6, 16) Rad1 Qc5,

17) Qe2 Bxc3, 18) bxc3 Qxc3

బంగారు వర్షం ఫ్రెంచ్ డిఫెన్స్

లెవెట్స్కీ / మార్షల్



తెలుపు 22 Qg5

19) Rxd5 Nd4 (exd5, Qxe8, Be6ch)

20) Qh5 Ref8, 21) Re5 Rh6,

22)Qg5 Rxh3 23.Rc5 Qg3!! తెలుపు బోర్లా పడింది. ఎందుకంటే మరి **24.fxg3** వేస్తే **Ne2ch, 25.Kh1, Rf1+** ఆటకట్టు. ఇక **24.Qxg3 Ne2+, 25.Kh1** (తప్పదు గుర్రం ద్వీశూలం - h2 బంటు తెరవులోకి తరువాత వస్తుంది) Nxg3 ఎత్తులో fxg3 Rxf1+ ఆటకట్టు. ఈ రాణిని త్యాగం చేయడం మార్షలు ఒక పెద్ద పొరబాటు అని అందరూ నిట్టూర్చగా వెంటనే దాని వెనుక వున్న మెరువు చూడలేక అయోమయంలో పడడం. అతని ప్రతిభకు "బంగారు వర్షం" చేయులేదు కాని అదే అంతన్నులో అతనని ప్రశంసించారు.

ఫ్రాంక్ జె. మార్షల్ ఏ మాత్రం ఆటలో దాడికి కొంచెం అదను

దర్శనమయితే వెంటనే ధైర్య సాహసోపేతమైన మెరుపుదాడికి తన రూకల్పనలతో త్యాగపూరితమైన తన బలగాలను నడిపించి గెలుపుకు ప్రయత్నం చేసే స్వభావం అతనిది.

తాను మొదట అమెరికా చాంపియన్‌షిప్పు షోవాల్టరులో 1909 సంవత్సరంలో గెలిచి మళ్లీ తిరుగు లేకుండా ముందుకు దూసుకుపోయి తన అధిపత్యం ప్రదర్శించాడు. పిదప తన కంటె యువకునకు అప్పజెప్పి 1936లో రంగ స్థలం విడచేడు.

తన అతి ప్రఖ్యాత విజయాలు. కేంబ్రిడ్జ్ స్ప్రింగ్స్ 1904 (కేంబ్రిడ్జ స్ప్రింగ్స్), న్యూరెంబర్గ్ 1906 పోటీలు ముఖ్యమైనవి.

1877లో జన్మించి అశేష ప్రశంశలను అందుకొని ఫ్రాంక్ జె. మార్షల్ 1945 సంవత్సరంలో తనువు చాలించాడు.

7.6 రాణి బంటు ప్రారంభం - కాలీ పద్ధతి
రాజు ప్రక్కదాడి

ఎడ్‌గార్డ్ కాలీ (1897-1932) బెల్జియమ్‌కు చెందిన చతురంగ నిపుణుడు. తన పరిశోధనలతో ఒక పద్ధతికనుగొని రాణిబంటు ప్రారంభంతో గూడా రాజుప్రక్కదాడి జరుపవచ్చని చూపించిన మహా ప్రతిభావంతుడు. తన యీ పద్ధతితో నైస్ 1930 పోటీలో జె.జె. 'ఒ' హెనలోన్‌పై, రాజు ప్రక్కదాడి జరిపి పస్ట్ బ్రిలియన్సీ ప్రైజ్ పొందడం, అది గూడ ప్రపంచ చతురంగ ప్రవీణుడు అలఖీన్ తన ప్రతిభను గుర్తించి అందించిన బహుమతి ఇది. ఇంతకు మునుపు అలఖీను ఎప్పుడు రాజు ప్రక్క ప్రారంభాలతో ఆట మొదలెట్టడం ఆనవాయితీ. ఒక జర్మలిష్టు 'తమరు ఎందుకు రాణి ప్రక్క ప్రారంభాలతో ఆడరు?'' అనే ప్రశ్నకు, అలఖీన్ "నాకు ఆ ఎత్తు తరువాత ఎలా ఏ ఎత్తులు వెయ్యాలో తెలియదు గనుక'' అని వినోదమైన సమాధానం ఇచ్చాడు. అంటే తనకి రాణి బంటు ప్రారంభంమీద విశ్వాసం లేదు అని చెప్పేవాడు. అలాంటి అలఖీన్ ఎడ్‌గార్డ్ కాలీ ఆడిన తన పద్ధతిని కొనియాడి జోహార్లు అర్పించడం కాలీ ప్రతిభకు ఒక కంకణం.

ఎడ్‌గార్డ్ కాలి, తన పద్ధతిలో రాణిబంటు ప్రారంభంతో గూడ రాజుప్రక్కదాడి జరుపవచ్చని నిరూపించి, ఆడిచూపించిన ఈ క్రింది ఆట నైస్ 1930 చతురంగ పోటీలలో ప్రథమ అత్యంత ప్రతిభకు బహూకరణ జరగడం అతని విశ్వాసంకి ఒక మచ్చు తునక.

బెల్జియం దేశంలో అతని కంటే ఘనుడు లేడనిపించిన వ్యక్తి తన

బలహీనమైన ఆరోగ్యంతో జీవితం గడిపి చతురంగ రంగంలో ఎక్కువగా సమయం గడవలేక పోయాడు. అనారోగ్యం తన చతురంగ వృత్తికి భంగం కలుగించగా తన చిన్న వయసు 35 సంవత్సరాలకే చనిపోయి చతురంగ ప్రియులను అనాధలను చేసేడు. అందువల్ల తను గడిపిన చతురంగ రంగంలో చిత్రించిన కొద్ది చరిత్రను బట్టి అతని ప్రతిభను అంచనావేయలేము.

తాను మెరాన్ 1928, స్కార్‌బరో 1930 **అంతర్‌జాతీయ పోటీలలో** తన **పద్ధతిని నిరూపించడంవల్ల దానికి అందరూ కాలీ పద్ధతిగా నామధేయం చేసారు.** తను ఆరోగ్యంగా వుండి ఆడిన ఆటలలో తిరుగులేదు. **అజేయుడే మాస్టర్ గోస్టా స్టోల్ట్జ్** 1910 స్వీడన్ క్రీడాకారుడితో ఆడిన తీరు, దాడి చేసిన పద్ధతీ ఈనాటికి అందరినోట వున్నదే. **అలఖీన్** ప్రారంభంలో మొదట కొన్ని ఎత్తులలోనే చాలా నైపుణ్యంతో జంతువులను యిచ్చి పుచ్చుకొని సమర్ధతతో విజేతగా నిలచాడు. ఇది తను పరమపదించడానికి ఒక సంవత్సరం ముందు. 1931 బ్లెడ్ పోటీలో.

ఈ ఆటలో కాలీ హేన్లన్‌ను తన బలగాలను ఎడతెరిపి లేకుండ అర్పించి స్వీకరించమని ప్రలోభపెట్టి (ఎందుకంటే హేన్లన్ బలగాలను స్వీకరించమనే అతి ఆశకు పోయే ఆటగాడు) అతడు తన బలగాలను ముందుకు మోహరించకుండానే బలహీనుడ్ని చేసి పోటీకి దిగేలోపునే లొంగదీయడం హేన్లనుకు భయాందోళన కలిగించింది. తృటిలో అంతా అయిపోయిందని వాపోయేడు. **కాలీ పద్ధతి చాలా మొనమూరితమైనది, నలుపుగా వన్నుగడలో చిక్కుకోవడం దాని అమాయక పూరితమైన ఎత్తులను అంచనా వేయడం హేన్లన్ దృష్టికి రాలేదు.**

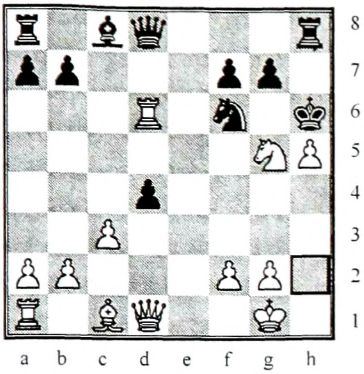
కాలీ పద్ధతి - కోట గట్టిన
రాజుపై దాడి, నైన్ పోటీ 1930
తెలుపు : ఎడ్‌గార్డ్ కాలీ
నలుపు : జెజె 'ఒ' హేన్లన్

1)d4 d5, 2)Nf3 Nf6, 3)e3 c5, 4)c3 e6, 5)Bd3 Bd6, 6)Nbd2 Nbd7, 7)0-0 0-0, 8)Re1 Re8 (నలుపు అయోమయంలో పడ్డారు. ఇద్దరూ ఒకే ఎత్తులు వేయడం!)

9. e4 dxe4, 10. Nxe4 Nxe4, 11.Bxe4 cxd4 (నల్లరాజు తనవైపు దాడి చేయమని ఆహ్వానించాడు! కాని 11.... Nf6 మంచిది)

12. Bxh7+ Kxh7 (వచ్చే ముప్పును అంచనా వేయలేకపోయాడు, Kf8 ఎత్తువేసియుండవలసింది)

తెలుపు : ఎడ్గార్డ్ కొలీ
నలుపు : జెజె ఓ హాన్లాన్
ప్రథమ బ్రిల్లియన్సీ ప్రైజ్,
నైస్ 1930



తెలుపు 17 **Rxd6**

13. Ng5+ Kg6 (13.... Kg8 వేస్తే 14.Qh5 Nf6, 15. Qxf7+ Kh8, 16. Re4! Nxe4, 17.Qh5ch. Kg8, 18.Qh7ch. Kf8, 19.Qh8ch. Ke7, 20.Qg7+ రాజు ఆటకట్టు.)

14. h4! Rh8 (14. f5, 15.h5+ Kf6, 16.Qxd4+ Ke7 17. Qxg7+ రాజు ఆటకట్టు)

15.Rxe6ch!!! Nf6, 16.h5+ Kh6

(కాని 16... Rxh5 ఆడితే 17. Qd3+ Kh6, 18.Qh7+ రాజు ఆటకట్టు)

(కాని 16. Kf5 ఆడితే 17. Qd3+ Kg4, 18.Qh3+ రాజు ఆటకట్టు)

17. Rxd6? (కాని Qd3 సులువైనది)

ఎ) (కాని 17... fxe6 వేస్తే 18. Qxg6 రాజు ఆటకట్టు

బి) (కాని 17... Bxe6 వేస్తే 18. Ne6 తెరచి రాజు Kh5 19. Qf5 Kh4 20.Qg5 రాజు ఆటకట్టు)

సి) (కాని 17.... Qa5 వేస్తే 18.Nxf7+ Kh5 19.Qh3+ Kg6, 20.Nh8+ ఆటకట్టు)

కాని ఆట ఇలా నడిచింది బొమ్మ చూడు

17. Rxd6 Qa5 (Qxd6 వద్దు గుర్రంకి ద్విశూలం Nxf7లో చిక్కు కుంటుంది)

18. Nxf7 తెరచిరాజు **Kh7**

19. Ng5 రాజు **Kg8**

20) Qb3ch. Resigns 1-0

ఎందుకంటే మరి **20) Kf8** వేస్తే **21) Qf7** రాజు ఆటకట్టు

మరి.. **Nd5 21) Rxd5 Be6**

22. Rd8ch., Rxd8 23. Qxe6+ Kf8

24) Qf7 రాజు ఆటకట్టు.

7.7 రాణి బంటు ప్రారంభం - స్టోన్‌వాల్ పద్ధతి రాజు ప్రక్కదాడి

స్టోన్‌వాల్ పద్ధతి అతి అద్భుతమైన మెరుపుదాడికి అవకాశం ఇస్తుంది. ఈ పద్ధతిని (ముందు పరిచయం లేనివాడు)గాని పుస్తకంలో చదివి కంఠతా చేసి ఎత్తులు వేసే చతురంగ ప్రియులు ఈ పద్ధతిలో బొల్తా కొట్టి బహు లోతుగా ఆచితూచిన దాడి క్రమం తెలుసుకోలేక, ఆవేశ పూరితంగా ఆడి అతి వేగంగా దాడికి లొంగిపోవడం జరుగుతుంది. ఈ పద్ధతి తెలిసినవారు ఒకొక్కప్పుడు సరైన జవాబుతో దాడి ని తట్టుకొనిన యెడల ఆంగ్లంలో వున్న సామెత "descrition is the better part of valour" పాటించడం యోగ్యపరమైనది. అంటే దాడి ఫలించని సమయంలో దాడిని ఆపి క్రమం మార్చి తాను త్యాగం చేసిన బలగాల్ని మళ్లీ సంపాదించుకోవాలిగాని గ్రుడ్డిగా, అహంతో ముందుకు పోకూడదు, వీలైతే ఆటను సమం చేయడానికి అన్ని ప్రయత్నాలు చేయాలి.

ఇంతకుముందు మనం రాణిబంటు ప్రారంభాలతో కాలి పద్ధతిలో రాజు ప్రక్కదాడి చేయుగలం అని ధృడంగా నిరూపణను గ్రహించేము. ఈ స్టోనువాల్ పద్ధతితో రాజు ప్రక్కదాడి నలిపి e4గాని రాజు బంటు ప్రారంభంలోవలెనే మంచి ఫలితాలు దక్కవచ్చు. కాలీ పద్ధతిలో మొదటి ఎత్తులు ఇలా d4-Nf3-e3-Bd3ch. తెలుపు బలగాన్ని జరిపి నలుపు రాజును కోటను దాడి చేసి (శగటు) బిషప్ త్యాగం చేసి h7 బంటును చంపుతుంది. ఇలా నల్లరాజు బయటకు రాగా, తాను ముందే మొహరించి వుంచిన బలగాలతో మెరుపుదాడి చేయడం గమనించండి. ఇందులో నలుపు తనకు ఎరనిచ్చిన తెలుపు జంతువులనందరిని స్వాహా చేసిన సందర్భంలో తన బలగాన్ని ముందు మొహరించడం మరచింది. అదేగాక తన రాజు ఉనికిని బలహీన పరచడంవల్ల ఆకస్మికంగా పతనానికి దారి తీయడం జరుగుతుంది.

జ్ఞాపకం ఉంచుకోండి కాలీ పద్ధతిలో రాజు నిలువు శ్రేణిని (efile) తెరవడం మీద ఆధారపడి వుంటుంది. అయితే స్టోన్‌వాల్ పద్ధతి రాజు ప్రక్క శగటు అంటే **f** శ్రేణిని తెరిచి **h7** మీద దాడికి - కోట గట్టిన ఏనుగును **f1** నుండి **f3**కి పిదప **h3**కి మార్చి **h** ఫైల్‌లో పగనిస్తుంది.

ఇవుడు స్టోన్‌వాల్ సిస్టమ్‌లో ఎలా బలగం మోహరించడమొ తెలుసుకోండి. ఇందులో మొదటి ఎత్తులు తెలుపు ఇలా వుంటాయి.

1)d4, 2)e3, 3)Bd3 తరువాత ముఖ్యమైనవి Nd2, f4, Nf3, Ne5, c3గాని వీటి క్రమం నలుపు వేసిన జవాబులకు అనుగుణంగా వేయాలి. చివరికి **KN** గుర్రం **e5**కి చేరడం. **f4** బంటు ఆసరాగా వుండి గుర్రంని చంపితే ఎఫ్ బంటుతో చంపి శగటు **f** ఫైల్‌ని తెరవడం, అతి వేగంగా జరుగుతాయి. శగటు d3 గడిలో చేరి **c3**కి బంటువేసి తన మీదకు నల్లబాంటు దాడి చేస్తే తాను **c2**కి నడచి **b1** నుండి **h7** గడికి వున్న తెల్లగడుల ఐ మూలలో తచ్చాడుతూ వుండాలి. సమయం చూసి **h7** బంటును చంపి శగటు బలికావడం రాణితో తెలుపు నల్లరాజుపై దాడికి దిగడం వంటివి జరగవచ్చు.

ఇప్పుడు స్టోన్‌వాల్ సిస్టంమ్‌తో ఆటలో స్టోన్‌వాల్ అటాక్ మెరుపుదాడిని చూడండి.

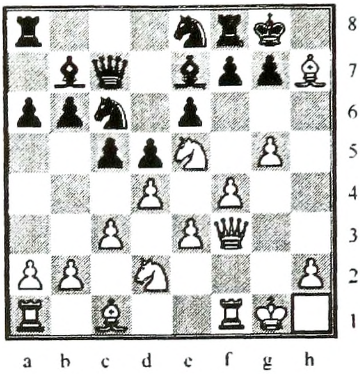
1) d4, d5 2) e3, Nf6 3) Bd3, e6 4)Nd2, c5 5)c3, Nc6 (c3 ఎందుకంటే తెల్ల శగటు **d3** నుండి **c2**కు వెనక్కు తరలి తెల్ల ఐ మూలలో సమయం కోసం వేచి వుండడానికి నలుపు తన **c** బంటును **c5-c4**కి జరుపాలనే ప్రయత్నం ఎందుకంటే ఈ శగటుపై చెప్పిన ఐ మూలలో తచ్చాడడం h7 మీద పగ ప్రమాదకరం) అదే నలుపు **6.......** **cxd4** వేస్తే ఆ బంటును **e** బంటుతో చంపాలి. కాని **cxd4** కాదు, చివరి వరకు **c, d** బంట్లు తెలుపు గోడ చివరిదాకా వుంచాలి, దానివల్ల తెల్లరాజు మీదకి దాడికి ఆస్కారముండదు. b, c, d పావుల క్రమ, గొలుసు అనడం అది స్టోన్‌వాల్ రాతి గోడగా పేర్కొనడమైంది.

6) f4, Be7 7)Nf3, 0-0 8)Ne5, Qc7 (తెల్ల గుర్రం **e5** గడికి చేరిపోయింది - మరి నలుపు తన శగటును **b7**కి ఫియానిచిట్ చేయడానికి b బంటును **b3** వేస్తే **c6** గుర్రంకి ఆసరగా రాణిని **c7** గడికి వేయడం జరిగింది)

9) 0-0, b6 10) g4!! (ఇది ధైర్యవంతమైన ఎత్తు, నియమం ప్రకారం రాజు కోటలోని బంట్లను ముందుకు అనవసరంగా జరవకూడదనే సూత్రాన్ని పాటించలేదు. ఎందుకు? అంటే దాడికి దిగినప్పుడు అన్నీ వుపయోగించాలి. తెలుపు నల్లగుర్రం f6 గడిలో వుంది అది h7 బంటుకు రక్షణ యిస్తుంది. దాన్ని తరిమి వేసి h7 బంటును d3లో వున్న శగటుతో చంపి ఎరగా రాజు Kxh7 వేసి బయటకు వస్తాడనే నమ్మకంతో యింత ప్రమాదకరమైన మెరుపుదాడికి ఉపక్రమించి నియమాలను పాటించలేదు.

10. g4, Bb7 11.Qf3 a6 తెల్లరాణి ఇక్కడ తన లైన్‌లో వున్న గుర్రంకి అదనపు రక్షణ యిస్తుంది. తన శగటు తెల్ల ఐమూలలో మనుగడ చేయడానికి

స్టోనవాల్ సిస్టమ్



తెలుపు 13 **Bxh7check.**

నలుపు తన గుర్రం f6 గడి నుండి e4 గడికి వేస్తే, తెల్లగుర్రం, శగటు రాణి తెల్ల ఐమూలలను తమ హస్తంలో ఉంచుతాయి.

12) g5, Ne8 13) Bxh7!!ch. బొమ్మ చూడు **Kxh7** (నలుపు Kh8 గడికి గూడ వెళ్లవచ్చు, 14) Qh5 తరువాత Bg6తో Qh7 చెక్‌మేట్)

13) Bxh7ch, Kxh7 14) Qh5+, Kg8 15)Rf3! (ఈ ఏనుగు ఎత్తు చాలా మంది గమనించరు ఇది h3కి పోయి తెల్లరాణి h8గాని h7లోగాని రాజుమీద దాడి జరపవచ్చు.

15) Rf3, g6 16) Qh6, Ng7 17)Rh3,Nh5 18)Nxg6!, fxg6 19) Qxg6ch., Ng7 20) Rh8ch! Kxh8 (గతిలేదు) **21) Qh6ch. Kg8, 22)g6 and Qh7** రాజు అటకట్టు.

నలుపు ఇంకా వేరే ఎత్తులతో రక్షించుకున్నా చివరకు తెలుపుకు జంతువులను ఇచ్చివేసి రాజుకు బట్టబయలై లొంగడం తథ్యం. కాని **నలుపు సరియైన జవాబుతో రక్షించుకుంటే తెలుపుకు కష్టాలు తప్పవు సంధికి సిద్ధం కావాలి.**

ఈ పద్ధతిలో తెలుపు సరియైన క్రమంలో ఎత్తులను **సమయానుకూలంగా తన ఎత్తులను మార్చుకుంటూ** తన దాడి వ్యూహాన్ని ఫలించేలాగా **తూచి తూచి వేయాలి.** రాజు గుర్రం **Ne5 గడికి శగటు Bd3లో f శ్రేణి తెరవడం. c3ని ముందే** వేసికోవాలి. ఇలాంటివి నలుపువేసే ఎదురు రక్షణ రూవంలో వీటికి స్థానబలం నుంచి తప్పించి తెలుపు ఉద్దేశించిన దాడి స్వరూపాన్ని విఫలయత్నాలు చేస్తుంది.

అందుకు సామాన్యంగా **బలగాలు తెలుపువి తమ స్థానాలలోకి వీలయినంత తక్కువ సమయంలో ముందుకుపోయి** వాటిలో వుంచాలి. **నలుపు జవాబుకు** తగిన రీతిలో **స్పందించడం యీ ఆటకు పద్ధతికి ఒక సవాలు (చాలెంజ్) ఫలించిందా ఆటకొద్ది** ఎత్తులలోనే ముగుస్తుంది. **లేదా సంధికి తెలుపు నానా అవస్థలు పడాలి.**

ఎత్తులు ఫలిస్తే **రొట్టె నేతిలో పడ్డట్లు ఆట** ఆకర్షణీయంగా ముందుకు పోవడం తెలుపుకు

సంతోషాన్ని చూపరులకు వినోదంగాను ఆశ్చర్య చకితులను చేయడం ఇందులో విశేషం.

బలగాల స్థానాలు సామాన్యంగా ఇలా.

తెలుపు : ఎ) బంట్లు : a2, b2, c3, d4, e3, f4, g2 to g4.

(h2 కొన్ని సమయాల్లో) c3, d4 గళ్లలో బంట్లను వుంచాలి. ఇదే Stonewallగా తెల్లరాజు నలుపుదాడి చేయకుండా అడ్డుగా నిలుస్తాయి. f2 నుంచి బంటు f4కి వెళ్లి Ne5 గుర్రంని ప్రత్యర్థి చంపితే e5గడికి వెళ్లి f శ్రేణిని తెరచి దాడికి ఉపయోగిస్తుంది. ఏనుగు f3కి వెళ్లి h3 చేరుకోవాలి).

బి) జంతువులు : B శగటు d3కి c2కి వెళ్లి Bh7 బంటును చంపాలి. అంతదాక తెల్లగళ్ల ఐమూలలో వుండాలి. **నల్లగడిలో వున్న శగటు చివరి దశలో** c1 నుంచి బయటకు వస్తుంది. c1-h6 ఐమూలను తన పగలో వుంచి నలుపు ఎదురుదాడి చేయకుండా చూస్తుంది.

సి) గుర్రాలు : రాణి గుర్రం b1 నుంచి Nd2 గడికి వచ్చి Nf6లో వున్న గుర్రం e4 గడికి వచ్చి శగటు ఐమూలకు అడ్డుగా నిలవకుండా Nxe4లో కాచుకుని వుంటుంది. చివరకు f3 నుంచి మీదికి పోవచ్చు.

రాజు గుర్రం మాత్రం f3 గడికి వెళ్లి ఎంత త్వరగానైనా ఎంత కష్టమైనా e5 గడికి చేరుకోవాలి. అందుకే f2 బంటుని f4కి **ముందరే** వేసి వుంచాలి. అక్కడ నుంచి f7 మీదగాని g6 మీదగాని పగవుంచి తన రాణికి మెరుపుదాడిలో సహాయపడాలి. దీన్ని నలుపు **e5 గడిలో** చంపితే తెలుపు **f4 తో సమం చేసి f ఫైల్‌ని తెరచి లాభం** .పొందుతుంది.

డి) Qf3కి వెళ్లి గుర్రంకి అదనపు సహాయంగా వుంటు (శగటు తెల్ల ఐమూలలో వుండడానికి పిదప h5, h6 గళ్లలో ఎదుటి రాజును పగలో వుంచి ఏనుగు, గుర్రం శగట్లతో ఆటకట్టుకు ప్రయత్నం చేయాలి.

ఇ) ఏనుగులు : రాణి ప్రక్క ఏనుగు a1 గడిలో చివరిదాకా పారా హుషారుగా వుండాలేగాని, దానికి దాడిలో భాగం లేదు. చివరివరకు రక్షణలో వుండాలి. అదే రాజు తాలుకు ఏనుగు కోటగట్టగా f1 నుంచి f3కి పిదప Rh3కి వచ్చి రాణికి దాడిలో సహాయం చేయాలి. అలాగే f శ్రేణిలో దాడికి గూడ f7 గడిమీద పగ వుంచాలి.

ఎఫ్) కింగ్ : రాజుకు చివరివరకు పని లేదు. దాడి విఫలమైతే తప్ప.

7.8 రాణి ప్రక్క గాంబిట్ - తిరస్కరణ మార్షల్‌దాడి ఉపశాఖ

ఈ ఉపశాఖలో మార్షల్‌దాడి అతి ప్రజాదారణ పొంది ప్రఖ్యాతిగా నిలచింది. ఇందులో సెంటర్‌ను ఏ లాభం లేకుండా ఒదులుకోవడం ఎదుటి రాజును అన్ని జంతువులను వినియోగంచి దాడి చేయడం ముఖ్యంగా మార్షల్‌దాడి. రాజుకోటలో రాజుప్రక్క ఏనుగు పావును *(BxKRP ch Bxh7)* చంపి రాజు అని రాజును బయటకు లాగడం ఒక మంచి ఉదాహరణగా నేర్చుకోవాలి. ఇది నలుపుకు, తెలుపుకు వర్తిస్తుంది. ఈ బలగాల పరస్పర పేర్పులను పరీక్షించి ఈ స్థితిలో మార్షల్ దాడి ప్రయోగం వర్తిస్తుంది. ఇద్దరికీ టూకీగా ఆట ఎత్తులను చూడండి.



మైఖేల్ టాల్

1.d4 d5, 2.c4 Nf6?, 3.cxd5 Nxd5, 4.Nf3 e6, 5.e4 Nf6, 6.Nc3 Bb4, 7.Bd3 Nbd7, 8.0-0 0-0?, 9.e5 Nd5, 10.Bxh7 (famous Bishop sacrifice on h7) శగటును h7 బంటును చంపి త్యాగం చేయడం మార్షల్ విన్యాసం.

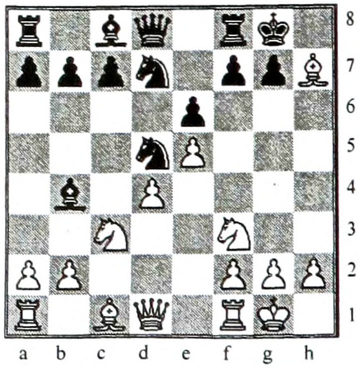
10.Bxh7 Kh7, 11.Ng5ch. Kg8, 12. NxN విధిగా చంపాలి గుర్రం మళ్లీ రాజుకు రక్షణనిస్తుంది. exd5 13.Qh5 Re8, 14. Qxf7+ Kh8, 15. Qh5+ Kg8, 16.Qh7+ Kf8, 17.Qh8+ Ke7, 18.Qxg7 రాజు ఆటకట్టు.

10...Kh8 (బిషప్పును చంపకుండా) నల్లరాజు h8 గడికి జరిగితే తెలుపుకు రెండు వేర్వేరు నడకలతో దాడిని సాగించగలదు. అది చూద్దామా. వాటిని

Marshal Attack

మార్షల్ దాడి

రాణి ప్రక్క గాంబిట్ తిరస్కృతి



తెలుపు **10 Bxh7ch.**

A, B గా.

A పద్ధతిలో 11వ ఎత్తు తెలుపు

11 Bc2 కి తిరిగి వస్తుంది. అప్పుడు మళ్లీ ఎలో రెండు విధానాలలో దాడి సాగుతుంది.

A1 దారిలో దాడి

10. Bxh7 Kh8, 11. Bc2 c5, 12.Bg5 Qc7, 13.Nxd5 (NxN) exN, 14.Be7 Re1, 15.Ng5 g6, 16.Qg4 Kg8, 17.Qh4 Nf8, 18.Bf6 Nh7 19.QxN రాజు ఆటకటు

ఇక A2 దారిలో చూద్దాము

11......g6 12. Qd2 Re1, 13.Qh6+ Kg8, 14. Bg5 Be7, 15.Nxd5 exd5, 16. e6 Nf8, 17. exf7+ Kxf7 ( ) 18. Bxg6+ Nxg6, 19. Qh7+ Ke6, 20. Qxg6+ Kd2, 21. Ne5+ ఆటకట్టు

ఇక B శాఖలో నడుద్దాము

11.Ng5 g6, 12.Qg4

Bలో రెండు శాఖలు

B1 దారిలో నడుద్దాం

12..... Kg7 13.Qh4 Rh8 14.Nxe6 fxe6 15. Qxg6

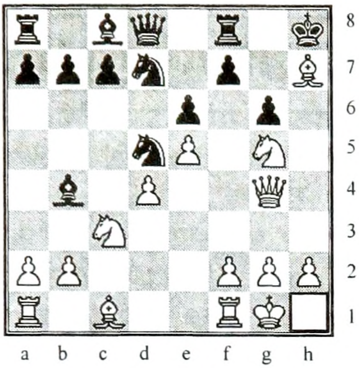
i) 16... Ke7 Qg7+ 17.Ke8 Bg6+

ii) 16... Kf8, 17. Bh6+ Ke7, 18.Qg7

B2 దారిలో వెళ్తే

12... Qe2, 13.Qh4తో గెలుపు

ఈ మార్షల్ విన్యాసం మనకు ఎన్నో మేళ వింపులను ఉపయోగార్థంగా



తెలుపు **11 Ng5 g6**

చూపిస్తుంది. ఇది నమయం దొరికినపుడు బల్లమీద బలగాలను పేర్చి యీ రెండు మూడు దారులలో ఎలా దాడి జరుగుతుందో బల్లమీద జంతువులను మొదట జరపండి తరువాత జంతువులను జరపకుండా విన్యాస ధోరణిని మెదడులో వుంచి ఎత్తులుపై ఎత్తులు ఇద్దరివీ వూహించి నేర్చుకోండి. వీటి ప్రభావం నేర్చుకునేవారికి చాలా కుతూహలంగా శిక్షను నేర్పుతుంది. పోటీలకు వెళ్లే ముందు ఈ విన్యాసాలను అభ్యసించి విశ్లేషించితే మనోధైర్యం మనకు లభిస్తుంది. పోటీలలో గెలవడం చూస్తారు!

7.9 ఇంగ్లీషు ప్రారంభం - సిమిట్రికల్ ఉపశాఖ

మనం ఆడుతున్న చతురంగం పావులు అంతర్ జాతీయ పద్ధతిలో ఎలా వుండాలి అనే సూచనలు ఫైడ్ వారు పొందుపరచడం జరిగింది. ఎంత పొడుగు, రెండు బేస్ తాలుకు వ్యాసం, రంగులు మొదలగు లక్షణాలను నిర్ణయించి "స్టాంటన్ టైప్" అని ప్రపంచమంతా వాడుకలో వున్నా ప్లాస్టిక్ గాని, కర్రనిగాని పావులు చూడ ముచ్చటగా వుండి, క్రీడాకారులకు చూపుకు అనువుగా వుంటాయి. యీ స్టాంటన్ ఎవరో కాదు. ఇతని పేరు హోవర్డ స్టాంటన్, ఆంగ్లేయుడు 1843లో ప్రఖ్యాత నిపుణుడు సైంట్ అమాంత్‌పై గెలవడమే కాకుండా ఇంగ్లాండుకు ఫ్రాన్సుకు మధ్య జరిగిన టీమ్ పోటీలో ముఖ్య పాత్ర వహించాడు. లండన్ 1851వ సంవత్సర పోటీలలో మహోన్నత శైలితో తన నైపుణ్యము చూపిన క్రీడాకారుడు.



గోగినేని రోహిత్ (ఎ.పి.)
World U-14 Silver Medalist-2002

ఈ పోటీలలో తన సిసీలియన్ ఉపశాఖను ప్రయోగించి మొట్టమొదటి ఎత్తు c4 వేసి తన చేతిలో "ఎత్తు ఉంచుకోవడం" జరిగింది. (Move in hand) c4 వల్ల ఎదుటివాడికి ఏ ప్రారంభమో తెలుసుకోలేడు. అంచనా వేయాలి తరువాత తెలుపు తనకు కావలసిన రీతిలో ఆటను మలుచుకునే అవకాశం వుంది. కాని యీ c4 ప్రారంభంని ఇంగ్లీషు ప్రారంభంగా నామధేయం చేసి ఇది ఒక క్రొత్త పంథాగా వుందని "Hyper Modern" అని ఆ రోజుల్లో కొత్త పంథాలు అశాస్త్రీయం అని ప్రజాదరణ పొందకపోవడం పెద్ద విషయం కాదు.

అయినప్పటికీ ప్రఖ్యాత చతురంగ నిపుణులు స్టీనిట్జ్, రుబిన్‌స్టీన్ మరియు చతురంగ చతురుడు జుక్కర్‌స్టార్ట్ గూడ ఈ కొత్త ప్రయోగాన్ని చిన్న చూపు చూడకుండా తాము యీ ఇంగ్లీషు ప్రారంభాన్ని ఆడి పోషించారు. లేనిచో అది స్టాంటన్‌తో అంతమై,

మొదటి ప్రపంచ యుద్ధములో ఈ ప్రారంభానికి మెరుగులు దిద్ది ఇది ఒక ప్రయోజనకారిగా **రేటీ టార్టకోవర్, నిమజ్యోవిచ్** ఇత్యాది చతురంగ **ప్రవీణులెందరో రూపొందించడం జరిగింది.** ఈనాడు ఇది ప్రజా రంజకంగా పలువురు ఆడటం చూస్తున్నాము. అందరిలో బాబీ ఫిషర్, **కాస్పరోవ్, కార్పోవ్, బాట్‌విసిక్, కీర్స్, స్మిస్‌లావ్ వంటి** ప్రపంచ చతురంగ **చాంపియనులు** మరికొందరు ఎక్కువగా **తమ ఆయుధ భాండాగారాంలో** పొందు పరచుకున్నారు.

C4 ఒపినింగ్స్

చతురంగపు ఆట ప్రారంభాలలో ఇంగ్లీషు ప్రారంభం ఒక క్రొత్త దనం తెచ్చి, ఒక నూతన విప్లవ అధ్యాయం నెలకొల్పింది, అంటే ఆశ్చర్యం లేదు. ఇందులో తెలుపు c4 మొదటి ఎత్తుతో d5 (రాణి శ్రేణిలో 5వ గడిమీద) పగపెంచి నలుపును పురికొల్పుతుంది. మధ్యరంగం (సెంటర్)లో కయ్యానికి కాలు దువ్వుతుంది. అలా తను కోరినట్లు ఆడితే ఆ దాడిని అంతం చేయగల శక్తి వుంది. అదేగాక యీ ప్రయోజనంలో ఇద్దరు ప్రత్యర్థులకి తమ స్థానాలను Transpose చేసుకోగలరు.

అందువమూలంగా యీ ప్రారంభంను ఆడేవారు చాలామట్టుకు ప్రారంభ సూత్రాలను క్షుణ్ణంగా తెలిసికొని, దాడి చేయంగల నైపుణ్యమేగాక, రక్షణలో గూఢ మంచి కౌశల్యాన్ని ప్రదర్శించగలిగిన క్రీడాకారులు.

ఒకానొక తరంలో యీ ప్రారంభాన్ని సిసీలియన్ ప్రారంభంగా పిలవడం జరిగింది.

ఎంతయినా నలుపుకు మాత్రం యీ ప్రారంభాని ఎదుర్కొవడానికి ఎన్నో మంచి రక్షణలున్నాయి. విచిత్రం ఏమంటే వున్నవాటిలో ఏది ఉపయోగించాలో ఎన్నిక చేయడమే కష్టం!

క్రింద చూపిన ఒక ఆటలో **వియాన్నా 1923లో** జెకోస్లావియాకు **చెందిన రేటి తెలుపు ఆడి బొక్కర్** ఆస్ట్రియా ఆటగాడిపై రసవంతమైన రూపకల్పనలతో పోరు సల్పగా 30 ఎత్తుల తరువాత బొక్కరు ఆటనించి నిష్క్రమించడం చూడండి.

ప్రక్క ప్రారంభాలు : ఇంగ్లీషు ప్రారంభం

వియన్నా 1923

తెలుపు : రేటి (జెకోస్లావేకియా)

నలుపు : బొక్కరు (ఆస్ట్రియా)

సాధారణంగా ఇంగ్లీషు ప్రారంభం **1 c4..... 2 Nc3** ఎత్తులతో

ప్రారంభించడం చూస్తాము కాని యిందులో క్రమం మారడం గమనించండి.

1. Nf3 Nf6, 2. C4 C5, 3. g3 g6, 4. Bg2 Bg7, 5. Nc3 Nc6, 6. d3 0-0

7. Be3 d6, 8. h3 Bd7 ఇక్కడ ఇద్దరు (Symmetrical Variation) సామ రూపత (ఒకటే ఎత్తులు) శాఖను ఎన్నుకోవడం ఎత్తులలో విచిత్రం. ఇద్దరు తమ శగట్లను (Bishop) ని ఐ మూలలకు జరిపి **ఫియాంచట్ చేయడం గమనించండి.**

మొదట ఎవరు యీ సామరూపత (Symmetry) నించి వైదొలగుతారో వారికే సాహసించాలా? ఎలా? ఆటను నడపాలో నిర్ణయించుకోవలసి వస్తుంది. అందువల్ల **ఆట చాలా మలుపులు తిరిగి అదృష్టం చాలామార్లు చేతులు మారడం జరగుతు చివరకు ఎవ్వరు లబ్ధి పొందుతారో చూద్దామా.**

9. Qd2 Rb8 (నలుపు తెలుపు రాజును రాణివైపు కోట కట్టే ప్రయత్నం చేయవద్దంటుంది. కాని రేటి దాన్ని పట్టించుకునే యోచనలో లేడు. తల ఒగ్గే ప్రశక్తే లేదన్నాడు.)

10. Bh6 Ne8 (అచ్చు రాజుప్రక్క ఇండియను విన్యాసం)

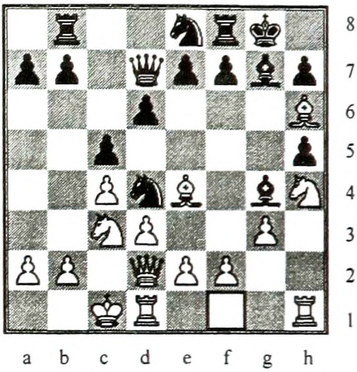
11. h4 Bg5!?

12. h5 gxh5 (Bxh5 శగటుతో చంపితే పరిణామం మరీ వధృతంగా దాడి ఎదగవచ్చు.

వియన్నా, 1923

ఇంగ్లీష్ ఓపెనింగ్

బోకర్ / రేటి



తెలుపు 15 **0-0-0!!**

(12. Bxh5, 13. Bxg7 Nxg7, 14. g4 Bxg4, 15. Qh6 f6, 16. Qxh7+ Kf7, 17. Nh4 g6 బంటు పోయి తెలుపుకు ఉధృతమైన దాడికి ఎక్కువ అవకాశాలు ఉన్నాయి.)

13. Nh4	**Qd7,**
14. Be4	**Nd4!**
15. 0-0-0!!	**b5 See figure**
16. f3!	**b4!**
17. Nb5	**Nxe2+**
18. Kc2	**Nxg3**
19. fxg4	**Nxe4**
20. dxe4	**Qe6**
21. Nf5	**Qxc4+**
22. Kb1	**Qxe4+**
23. Ka1	**hxg4?!**
24. Bxg7	**Nxg7**
25. Nxg7	**Kxg7**

26. Qh6+ Kg8???

(పెద్ద పొరబాటు సమయం తక్కువ భారంతో) Kh8 ఎత్తువలన ఆట సమం కావడం)

27. Rdg1 Kh8,
28. Rxg4 Qxh1+,
29. Qxh1 Rg8

30. Rxg8+ నలుపు నిష్క్రమణ

ఇంట్లాంటి గాంబిట్స ఆడేవారికి గుండె ధైర్యం కావాలి కాని ఇది సున్నితమైన గుండె వాళ్లకు మాత్రం కాదు సుమా!

వెయిహారింపు : బొమ్మలో 15 తెలుపు ఎత్తు 0-0-0

తెలుపు : Kc1, Qd2, Rd1, Rh1, Be4, Bh6, Nc3, Nh4 (8)
pawns : a2, b2, c4, d3, e2, f2, g3 (7)

నలుపు : Kg8, Qd7, Rb8, Rf8, Bg7, Bg4, Nd4, Ne8 (8)
pawns : a7, b7, c5, d6, e7, f7, h5, h7 (8)

7.10 డచ్ డిఫెన్స్

ఇదే సామెత మీద ఇంతకుముందు ఒక ఆటలో అమెరికా నిపుణుడు గెలువు ఆనన్నమయిన స్థితిలో ఆతురతో తప్పుడు ఎత్తువేసి ఫిలినిక్కుతో అపజయం పాలవడం చూసేము.

చతురంగంలో మూడు దశలు వున్నాయని తెలుసుకున్నారు. అవి **ప్రారంభ దశ, మధ్య ఘట్టం, చివరి దశ అని.** కాని ఆచరణలో ఇంకొక వింత **దశను చవి చూడాలి.** ఒకోసమయంలో గెలుపు కనుచూపుమేరలో వుండి, గెలిచే సంభ్రమంలో ఎత్తులు వేయవలసినవి సరిగ్గా తెలుసు కాని వాటిని ఒక వరుస లేక క్రమంలో వేయకుండా తిరకాసుగా వేసి దానివల్ల పొరబాటు చేసి ప్రత్యర్థి చేతిలో చిక్కుకొని అతని ఎదురుదాడికి తట్టుకోలేక ఆట నుంచి నిష్క్రమించడం ఒక విశేషం అది చూద్దాం. ఆట ఓటమికి దగ్గరలో వున్నవాడు **గోడమూలకు చేరి ఆగ్రహంతో వున్న మార్జాలములాగ,** ఒక సమయం కోసం వేచి మనమీదకు **విజృంభించి పారిపోవడాని కోసం తచ్చాడుతూ వుంటుంది.**

మనం చూడబోయే ఆటలో ప్రఖ్యాత ఆటగాడు **తరాష్** తన చిన్న వయస్సులో, హేల్ 1883 పోటీలలో ప్రత్యర్థి **బి. రిఖ్టర్ చేతిలో ఖంగుతినడం ఒక మరువరాని ఘటన.** తెలుపు ఆటతో తన ప్రత్యర్థి రాణిని వలలో

చిక్కు వరిచేననే ఉద్దేశంతో ఒక జంతువును తెరవులో పెట్టడానికి తన శగటును g5 గడికి చేర్చి 17వ ఎత్తును చాలా హుందాగా వేశాడు. కాని అది పలించిందా? లేదా? తరువాతి కథ చూస్తే కదా తెలిసేది?

డచ్ డిఫెన్స్

తెలుపు : తరాష్

నలుపు : బి. రిక్టర్

1. c4 f5 **2. d4 e6**

3. Nf3 Nf6 **4. e3 b6**

5. Bd3 Bb7 **6. 0-0 Bd6,**

7. Nc3 Nc6 **8. e4 fxe4**

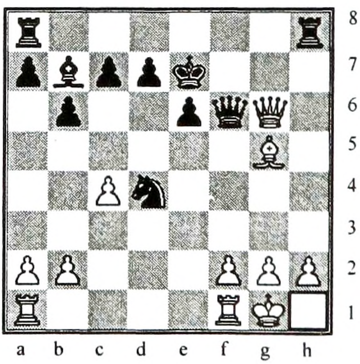
9. Nxe4 Be7 **10. Ne5 Nxd4**

11. Nxf6+! Bxf6,

హెలీ, 1883

డచ్ డిఫెన్స్

తరాష్ / రిక్టర్



తెలుపు 17 **Bg5**

12. Qh5+ g6,

13. Bxg6+ hxg6+,

14. Qxg6+! Ke7,

15. Ng4 Qf8 !!, 16. Nxf6?! Qxf6!!!

17. Bg5 తెలుపు నల్ల రాణిని తెరవులో వుంచాడు అని చూస్తున్నాము. నల్లరాణి పోయినట్లే గాని రిక్టర్ వేరే విధంగా ఆలోచించాడు. రాణి పోయిందా నిదానంగా! చూడండి మిగతా ఎత్తులలో.

17... Ne2 check. (నెత్తి మీద పిడుగు)

18. Kh1 Rxh2!! (ఇంకో ఉరుము)

19. Kxh2 Rh8+!

20. Bh6 Qh5 check. రాజు ఆటకట్టు

దృఢమైన కవచం ఖడ్గంకి బెదిరేది లేదు?

తెలుపు : తరాష్

Kg1, Qg6, Ra1, Rf1, Bg5 - (5)

pawns : a2, b2, c4, f2, g2, h2 - (6)

నలుపు బి. రిక్టర్

Ke7, Qf6, Ra8, Rh8, Bb7, Nd4 - (6)

pawns : a7, b6 c7, d7, e6 - (5)

7.11 గెలిచే లోగానే ఓడిపోవచ్చు సుమా!

అనుభవం అట్టేలేని, ఇపుడిపుడే ఆటలో నైపుణ్యం సంపాదించిన ఆటగాళ్లు తరుచు గెలుపుకు సమీపంగా వుండి సంతోషంతో, విపరీత ఉత్సాహవంతులై ఆతురతతో తప్పుడు ఎత్తువేసి తీవ్రమైన పొరపాట్లు చేసి ఆటను చేతిలోంచి ధారవిడుచుకోవడం తరచు మనం చూస్తుంటాం. అనుభవంలోకూడ ఎదురౌడం పెక్కు సార్లు జరుగుతుంది.

ఎ స్లిప్ బిట్వీన్ ది కప్ అండ్ ది లిప్

అందువల్ల ఈ పైన ఇచ్చిన వాక్కు జ్ఞప్తిలో ఎల్లప్పుడు మననం చేసుకోవడం మేలు. అది **"గెలిచే లోగనే ఓడిపోవచ్చు సుమా!"** అనే హెచ్చరిక! అందరకీ వర్తిస్తుంది! కొన్ని అవకాశాలు మనం చూస్తుండగానే చేయి జారిపోతాయి. జంతువులు అదే బలగం ఎదుటివాడి కన్నా ఎక్కువ వుండి, యుద్ధ పరిస్థితి వాని కంటె ఎంతో మెరుగుగా వుండి, ఆ సమయంలో గెలిచేస్తున్నాం! అనే ఆతురతతో పొరబాటు ఎత్తు వేయడమో, లేక వేయవలసిన ఎత్తులను క్రమం తప్పివేసిగాని తృటిలో తన చొరవను కోల్పోయి, జంతువును కోల్పోయెా అనుకోని భయంకరమైన పరిస్థితికి దిగజారి విజయం మాట అటువుంచి కొంప కూలకుండా సమంగాని stalemateగాని అర్ధాంతరంగా ప్రతికూలించవచ్చు. పైపెచ్చు ప్రత్యర్థి మనపై ఎదురుటి దాడిచేసే ప్రమాదం వుంది.

ఒక ఉదాహరణ, మచ్చుగా ప్రఖ్యాత అమెరికా చతురంగ క్రీడాకారుడు, అమెరికా చాంపియను అయిన **రెషీవిస్కీ న్యూయార్క్‌లో** జరిగిన 1942 యు.ఎన్. చాంపియన్‌షిప్పు **పోటీలో** తన ప్రత్యర్థి **మాస్టర్ పిల్‌నిక్కుతో ఆడిన ఆటలో** తాను విజృంభించి **విజయాన్ని చిటికెలో వుందన్న ఆతురతతో గల్లంతు ఎత్తువేసి చిక్కుల్లో పడటం చూస్తాం.** అదే అదను చూసి పిల్‌నిక్కు రెస్‌విస్కీమీద బలవంతం ఎత్తులతో, స్టేల్‌మేట్‌తో, చురుకుగా ఆటను సమం చేసుకుంటాడు.

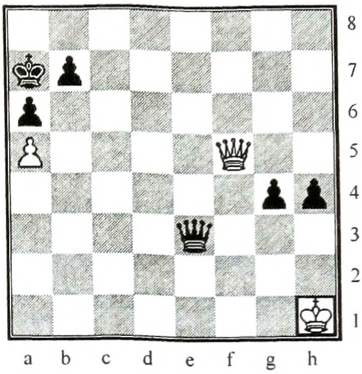
మొహరింపు

తెలుపు : Kh1, Qf5, pawn a5

నలుపు : Ka7, Qe3, a6, b7,g4,h4

తెలుపు Qf2 వేయగా నలుపు QxQ Reshevisky వేరే గతిలేదు. లేకపోతే తన రాణికి వేరే రక్షణ లేక చావడంకంటే వేరే మార్గం లేదు. a5లో తెలుపు బంటును

న్యూయార్క్, 1942
రిషివిష్కి / పిల్‌నిక్

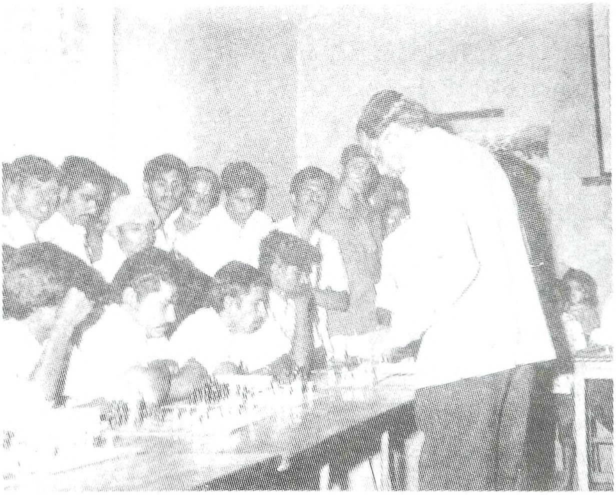


స్టేల్ మేట్ తెలుపు 1 **Qf2**

నల్ల బంటు a6 గడిలో అడ్డుకుంది. ఇక రాజుకు తప్పించుకోవడాని పగలేని గడిలేదు. అందువల్ల స్టేల్‌మేట్ అయింది ఆట!

అందుకే అంటారు ''గెలువవన్తుందో లేదోగాని ఓడిపోవచ్చునువమా!'' అనే హెచ్చరిక అందరికీ వర్తిస్తుంది. జాగ్రత్త!

"There is always a slip between the cup and the lip" అనే ఆంగ్ల సామెత గుర్తుంచుకోవాలి.



రచయిత భీమరావు కడప సెంట్రల్ లైబ్రరీలో ఒకేమారు 40మందితో **Simul** మరియు **BlindFold Exhibition** ఆడిన చిత్రం

8 చతురంగం సమస్యలు

8.0 సమస్యా ఛేదన - కీలక ఎత్తు

రామునికి ఒకే బాణం ఒకే భార్య
అలాగే - ప్రతి సమస్యకు ఒకే ఒక కీలక ఎత్తు వుండాలి

ఈ సమయంలో ఏ కుగ్రామంలోగాని పట్టణాలలో ఎపార్ట్మెంట్లోగాని తాత మనమలు, తండ్రి కొడుకులు, అలాంటి జంటలు చతురంగం బల్లనుంచుకుని ఈ క్రీడలో నిమగ్నమయి వుంటారని చెప్పుకోవచ్చు. సాధారణంగా ఆట మొదలు పెట్టినవారు తప్పుకుని చివరకు ఏవరో వేరే ఇద్దరు ఆట ముగించటం చూస్తూంటాం. ఈ ఆటను మనోరంజకంగా ఆడి ఆనందంతో చతురంగం క్రీడను ఈనాటికి ఆడటం సరదాకే. ఇప్పుడు ప్రైజ్ మనీకి లొంగిపోయి మనకు ఆట దూరమయి అదృశ్యమయి పాఠశాలలో గూడ వెనకంజ వేసింది. ఈ శీర్షికను అనుసరించి ఆటవచ్చిన పెద్దలు ఆట తెలియని వాళ్లకు ఇందులో వ్రాసిన అంతర్ జాతీయ విధానంలో ప్రవేశం కల్పించడానికి తోడ్పడుతున్నారని విశ్వశిస్తున్నాము. అయినా ఇలా శీర్షికను ఆకర్షికంగా చూడటానికి ఆట వచ్చినవారికి గూడ తోడ్పడేందుకు చతురంగంలో - సమస్యలు వాటిని ఎలా ఛేదించాలి (solve the chess problems) వాటి నియమావళి వంటి విషయాలు ఇప్పుడు మీ ముందుకు తెస్తున్నాము.

చతురంగ సమస్యలలో రక రకాల పేర్లతో ఎన్నో వున్నాయి. అయితే మనం రెండు ఎత్తులలో రాజును ఆటకట్టడం, లేక మూడు ఎత్తుల ఆట కట్టించడం వంటివే మొదట నేర్చుకుందాము.

సమస్యను బొమ్మ రూపంలోగాని, బీజగణిత రూపంలో గాని వర్ణణాత్మక పాత పద్ధతిలోగాని జంతువులు బల్ల మీద ఏ గళ్లలో వున్నాయో మొదట చెప్పడం.

1) బల్ల (Board) చూపినపుడు క్రింద తెలువు బలగాలు క్రింద నుంచి (a,b,c,d,)నుంచి 1,2,3,4 నల్ల బలగాలు అవతలవైపు నియమం ప్రకారం వుంచడం జరిగింది.

తెలుపు నాలుగు బలగాలు - ఇలా బొమ్మలో వున్నాయి.

1. K h8గడిలో -- Kh8 అని వ్రాయడం.

2. Q c7గడిలో.... Qc8

3. (ఏనుగు) g1 గడిలో... Rg1

4. ఇంకో (ఏనుగు) g7 గడిలో ... Rg7

ఇక నలుపు బలగం - 3 జంతువుల పేర్పు.

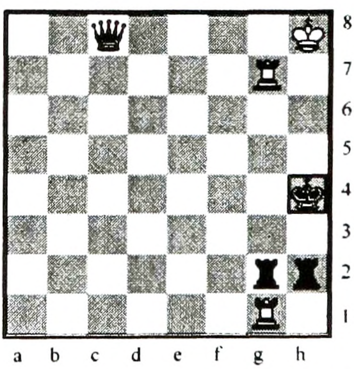
1. నల్లరాజు h4 గడిలో... Kh4

2. (ఏనుగు) g2 గడిలో.... Rg2

3. ఇంకో (ఏనుగు) h2 గడిలో.... Rh2

ఈ చతురంగ సమస్యను Two mover అనడం. రెండెత్తుల ఆటకట్టు అంటే తెలుపే ఎప్పుడూ మొదటి ఎత్తువేసి దానికి నలువు ఎలాంటి జవాబు ఇచ్చినా రెండో ఎత్తులో నలుపు రాజుని తెలుపు ఆటకట్టించాలి. **ఈ మొదటి తెలువు ఎత్తును కీలక ఎత్తు Keymove) అంటారు.** తెలుపు రెండో ఎత్తు నలువు వేసే ప్రతి ఎత్తుకు జవాబుగా మార్చి మార్చి రెండు ఎత్తులో నల్లరాజును ఆట కట్టించాలి. ఈ

నమన్య - రెండెత్తులలో తెలువు ఆటకట్టించాలి



Eric M.Hassberg, New York-1945

మొదటి ఎత్తు ఎప్పుడూ తెలుపుదే

నమస్యా ఛేదనం తెలిసినవుడు చతురంగం క్రీడాకారునికి ఎంతో ఆనందం సమస్యలో వున్న 'అందం' అనుభవించాలేగాని వ్రాయలేము. పైగా ఆట ఆడటానికి మనకు ఇంకొక ప్రత్యర్థి కావాలి. కాని సమస్యను ఛేధించడానికి మనమే అందులో నిమగ్నమై వీలైనంత సమయం వెచ్చించి ఇందులో మన మెదడుకు పదును పెట్టే అవకాశం చేకూర్చవచ్చు. సమస్యలను మొదట బలగాలను బల్లమీద పేర్చి ఎత్తులు వేసి వేసి దానికి నలువు ఎలా ఎదురు దెబ్బవేసి ఆటకట్టు తప్పించుకుంటుందో నలుపు వైపు గూడా మనమే ఆడి చివరికి తెలుపు రెండో ఎత్తులో నలుపు ఆట కట్టగల ఎత్తులను మనమే కనుక్కోవాలి.

ముందు ముందు ఎక్కువ విశేషాలను తెలుసుకోవచ్చు. ప్రస్తుతానికి ఈ రెండెత్తుల నమన్యను ఎలా చేధించవచ్చో చూద్దాము.

1. నల్లరాజు h ఫైల్‌లోనే వుంది. g ఫైల్‌కి రాలేదు. ఎందుకంటే g ఫైల్‌లో తెల్ల (ఏనుగులు) రూక్స్ వున్నాయి గనుక (మంత్రి) రాణిగాని, రూక్‌గాని R ఫైల్‌కు తెచ్చి h6, h7 గళ్లలో రెండో ఎత్తులో ఎలాగైనా తెచ్చి రాజు అంటే నల్లరాజుకు తప్పించుకునే గడి వుండదు. పైగా తన ఏనుగులను గూడ అడ్డువేసుకోకుండా చూడాలి.

అందుకు కీ మూవ్ అంటే **తెలుపు మొదటి కీలక ఎత్తు 1. కీ మూవ్ రాణిని c2 గడికి తేవాలి...**Qc2 (అక్కడ నుంచి h7కి పోవచ్చు). దానికి నలుపు

జవాబులు ఇలా వుంటాయి. రాజునుగాని, ఏనుగులలో ఏదో ఒకటిని గాని జరపవచ్చు.

మొదట రాజును జరుపుదాం. నలుపురాజు Kh5 గాని h3 గడికి గాని వేస్తే, తెలుపు Qh7 గడికి జరిపి రాజు ఆటకట్టు, చెక్ మేట్ అనడం తథ్యం.

1. Qc2 (keymove) a) Kh5 or h3 (నలుపు జవాబు) ఇది ఒక సొల్యూషన్.

2. Qh7+ (చెక్ మేట్) నల్లరాజు ఆటకట్టు.

బి) రాజుని జరవడం వల్ల నాల్లరాజు ఆటకట్టు తప్పలేదు. అందుకు వేరే ఎత్తులు వేయవచ్చు. g2 ఏనుగును g6 గాని g5 లేదా Rxg1 గాని Rxg7 గడికిగాని జరిపి అడ్డువేసుకోవడానికి ప్రయత్నిస్తే తెలుపు Q నల్ల ఏనుగు h2 గడిలో వున్నదాన్ని చంపిరాజు ఆటకట్టు అనవచ్చు. ఈ ఎత్తులను క్రింది విధంగా రాయాలి.

1. Qc2 (keymove) 2)Rg5 or g6 or Rxg1 or Rxg7

2. Qxh2 (ఏనుగును h2 గడిలో) రాజు ఆటకట్టు అవడం తథ్యం. అలాగే g ఫైల్‌లో గాకుండా rook g2 లోంచి c2లో వున్న రాణిని చంపితే g7లో వున్న తెల్ల ఏనుగు Rg7 h7 గడిలోకి వెళ్లి అంటే Rh7 చెక్‌మేట్ ఆటకట్టు అయిపోతుంది. దీన్ని ఇలా వ్రాస్తాం.

1) Qc2 (key move) 2) R x c2

2) Rh7 check mate+

రాజు, రాణి g2లో వున్న ఏనుగు వల్లగాని రాజుకు ఆటకట్టు నుంచి తప్పుకునే వీలు కలుగలేదు. ఇక ఇంకో ఏనుగు h2 గడిలో వున్నది రాజుకు సహాయంకి రావాలంటే దాని రెండే రెండు గళ్లకు కదలిక h3గాని, h1గాని వుంది. అది రాణి Qని h7 గడికి రాకుండా చేయడానికి, తన నల్లరాజే అడ్డువుంది. అందువల్ల Qh7తో ఎత్తుతో తెలుపు ఆట కట్టించడం రెండో ఏనుగు ఆపలేదు.

ఈ సమస్యలో Line clearingని ఈ సమస్యను నిర్మించిన compose చేసిన వ్యక్తి మెదడులో ఆలోచనలో వుంచి తయారు చేసిన సమస్య ఇది. చూసారా ఎంత అందంగా వుందో!

పాటలను కంపోజ్ చేసినట్లు వీటిలో గూడ వివిధ రూపాలు, బాణీలు, విన్యాసాలు ఆలోచనలో వుంచి ఈ సమస్యలు రెండు ఎత్తులుగాని, మూడు ఎత్తులవిగాని కంపోజ్ లేక కల్పన చేయడం జరుగుతుంది. వీటికి కొన్ని నియమాలు, కొన్ని (assumptions) మనం సూక్ష్మంగా పరీక్షించాలి. బలగాలు ఎంత తక్కువ వుంటే అంత అందం వస్తుంది. (Small is beautiful)

1. మొదట బలగాల మొహరింపు చూపి బంట్లు తెలుపు క్రింద నుంచి మీదికి వెళ్లాలి, నల్లబంట్లు మీద నుంచి క్రిందకి నడవాలి. తెల్ల బంట్లు 8వ రాంకుకు చేరితే Pawn promotion అంటే పునర్జన జరుగుతుంది. అక్కడ రాణిగా గాని, ఏనుగుగాని, ఒంటెగా గాని, గుర్రంగా గాని మనం

ఎంచుకోవచ్చు. ప్రతిదానికి ఇలా ప్రత్యర్థి తన జవాబును మార్చే హక్కు వుంటుంది. ఇది నలుపుకు గూడ వర్తిస్తుంది.

2. తెలుపే కీలక ఎత్తు వేయాలి. <u>ప్రతి సమస్యకు ఒకే ఒక కీలక ఎత్తు వుంటుంది.</u> దానితోనే రెండో ఎత్తుల్లో నలుపు ఏ విధంగా ఎదుర్కొన్నా నల్లరాజును ఆట కట్టించాలి. రెండో ఎత్తు అనుగుణంగా మారుట గమనించాలి.

3. రాజు, ఏనుగులు తమ పుట్టుగడులలో వుంటే కోటకట్టుకునే హక్కు (కాస్లింగు) వుంటుంది. అది చాలమంది జ్ఞాపకంలో రాక సమస్యను ఛేధించలేకపోవచ్చు.

4. ఛేదన ఎలా చేసారో దానిని జవాబుగా ఎత్తులను పైన చూపిన విధంగా వ్రాయాలి. ఎన్ని విధాలుగా నలుపు రాజును ఆట కట్టు అనకుండా చూడాలని ఎత్తులు వేసినా అన్నిటిని ఊహించి నలుపు ఎత్తులను వ్రాసి ప్రతి ఒక్కదానికి జవాబుగా రెండో ఎత్తులో తెలుపు వేసే ఎత్తు వ్రాయాలి, ఆట కట్టినట్లు చూపాలి.

ఇందులో సమస్యా రచయిత రకరకాల బాణీలని వుపయోగించడం జరుగుతుంది. అది

1) Line Clearing ఆటంకాలు తీసేయడం

2) Line block వరుసలో అడ్డు వేయడం

3) Self Block తనకు తనే అడ్డు వేసుకోవడం

4) Castling కోట కట్టడం

5) Pawn Promotion బంటు పునర్జన్మ

6) Double Check ఎడాపెడా రాజు?

7) fork ద్విశూలం

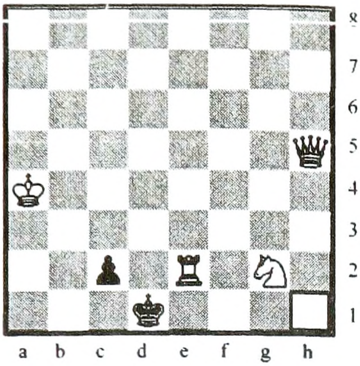
ఇత్యాది వన్నీ వూహించి తన ఊహాగగనంలో సమస్యలను రూపకల్పన రెండుగాని మూడుగాని, 4గాని ఇలా ఎన్ని ఎత్తులలో తెలుపు, నలుపును ఆట కట్టించాలో తనని బంధనను నిర్వచించడం జరుగుతుంది. పైన విశ్లేషించిన "రెండెత్తులలో ఆటకట్టు" సమస్యను అందమైన Chess Problem Master Pieceగా **న్యూయార్క్ పోస్ట్ 1945 సంవత్సరంలో ఎరిక్.ఎం.హేన్‌బెర్గ్‌ని** ఎన్నుకొని అన్నిటికంటె అతి సౌందర్యమైన సమస్యగా పరిగణించి సన్మానించింది. ఇలాంటివే యీ పుస్తకంలో చూసి వుంటారు. ఆట వచ్చినవాడు ఈ సమస్యను ఛేదించి (solve) పద్ధతిలో జవాబు వ్రాయడం తెలుసుకొని వ్రాయాలి. అంటే 1 Key moveకి నలుపు జవాబులు, వాటికి రెండో ఎత్తు తెలుపు జవాబులు ఆట కట్టే విధంగా వుండాలి.

మీకు ఆటలో ప్రవేశం వుంటే తక్కినవారికి గూడ వీటిని అర్థం చేసుకునేటట్లు చేయవచ్చు. కాని ఇబ్బంది ఒకటి. వీటిని బల్లమీద పేర్చి జంతువులను కదల్చకుండా రెండవసారి మెదడులో వుంచే ఛేదించాలి. ఇంకా వృద్ధిలోకి వస్తే కాగితంమీద బొమ్మను ముందు వుంచుకొని key move

తెలిసికొని సమస్యాపూరణం గూడ చేయడం మంచి ఆటగాడికే వస్తుంది.

దీనివల్ల పోటీలలో ఒక పరిస్థితిలో ఎత్తులను అన్ని కోణాలలోంచి విశ్లేషించి మంచి ఎత్తును ఎన్నుకోగల శక్తి మనకు అలవడుతుంది.

సమస్య 1 : రెండు ఎత్తులలో ఆటకట్టు



బలగాల పేర్పు లేక మొహరింపు.

తెలుపు : రాజు a4 గడిలో Ka4, రాణి h5 గడిలో Qh5 ఏనుగు e2 గడిలో Re2, నైట్ గుర్రం g2-Ng2 - నాలుగు జంతువులు.

నలుపు : రాజు d1 గడిలో Kd1, బంటు c2 గడిలో c2 - రెండు జంతువులు.

బొమ్మను నిశితంగా చూస్తే నల్లరాజు c1, b1గాని b2 గళ్లలోంచి తప్పుకోవడానికి ప్రయత్నం చేయవచ్చు. ఇది నల్ల రాజు మొదటి జవాబు. అది కాని పక్షంలో బంటును c2 నుండి c1 గడికి జరిపి, తన ఇష్ట ప్రకారం రాణి, ఏనుగుగా లేక బిషప్పుగాని, చివరికి గుర్రంగా గాని బంటుకు పునర్జన్మనిచ్చి అడ్డువేసికొని రక్షించికోడానికి ప్రయత్నించవచ్చు. లేక రాణిని సెగటుని చేసి తెల్లరాజును షా, చెక్, రాజు! అని ఒక ఎత్తుతో ఆటకట్టు తప్పించుకోవచ్చు. ఇందులో నలుపుకు వేరే జంతువులు లేవు గనుక మనకు నలుపు జవాబులు తక్కువగా కనబడతాయి.

తెలుపు నల్లరాజు b1, b2 గడులోకి తప్పుకోకుండా చేయాలంటే తన రాజును a3 గాని, b3 గడికిగాని **మొదటి కీ ఎత్తు వేయవచ్చు**. తరువాత నల్లరాజు, లేక బంటుగాని నడిపితే తెలుపు ఇతర జంతువులను ఉపయోగించవచ్చు. రెండవ ఎత్తులో ఆటకట్టు!

ఇందులో గూడ కల్పనలో యీ బాణీలు వుపయోగించాడు.

1) బంటు పునర్జన్మ, 2) లైను అడ్డం తీయడం, 3) లైను (బ్లాకు) అడ్డు తగలడము, 4) తెరచిరాజు ఇత్యాదివి.

సమాధానం ఇలా వుంటుంది.

Key move కీలక నడక (ఎత్తు)

1) తెలుపు Ka3 (Kb3 కాదు! నలుపు c1=Q తో రాజు అంటుంది)

నలుపు జవాబు Kc1 అయితే,

2. తెలుపు Qh1 రాజు ఆటకట్టు, రాజును జరపకుండా బంటును నడిపితే c1 గడికి.

(బి) నలుపు c1=Q or B రాజు చెక్

తెలుపు Rb2 (ఏనుగును) తెరతీసి రాణితో రాజు ఆటకట్టు

(సి) నలుపు c1−R తెలుపు Rb2 తెరతీసి రాణితో ఆటకట్టు

(డి) నలుపు c1=N తెలుపు పైన వేసిన ఎత్తు పనికి రాదు, (నలుపు Ne2తో అడ్డు వేసికోగలడు) తన గుర్రంతో Ne3 గడికి వేసి రాజు ఆటకట్టు చేయాలి.

ఇలా చతురంగ సమస్యలు వాటి సమాధానాలు జంతువులను జరవకుండా సమాధానాలు కనుగ్గొగలిగితే ఆటలో అభివృద్ధి కనబడుతుంది.

సమస్య 2 : మూడు ఎత్తులలో ఆటకట్టు

సమస్య : పావులు ఇలా పేర్చండి - బొమ్మలో చూపినట్లు

తెలుపు : Kc6, Bb8, pawn c7 (3)

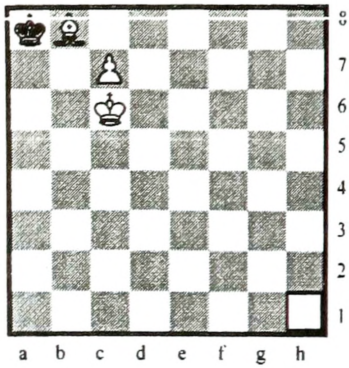
నలుపు : Ka8 (1)

సమస్య: తెలుపు మొదట కీలక ఎత్తు వేసి ఇంకా రెండు ఎత్తులు అంటే 3వ ఎత్తులో నలుపు ఆటను కట్టించాలి (రాజు! ఆటకట్టు చెక్‌మేట్)

ఈ సమస్యలో కొన్ని బాణీలు (themes) వుపయోగంలోకి రావాలి, ఫోర్స్‌డ్ మూవ్ (విధిలేక), బంటుకు ప్రమోషన్, స్టేల్‌మేట్, ఆఖరి రాంకులో (బల్లకొసగా) రాజును ఎదురు, ఎదురుతో (opposition) ఆట కట్టించడం వంటి ప్రయోగాలు ఇందులో వున్నాయి.

సమస్యను క్రింది విధంగా ఛేదించగలమా?

చతురంగం బొమ్మలో జాగ్రత్తగా



చూస్తే నల్లరాజుకు వెళ్లడానికి గడి లేనేలేదు. అందుకు మనం దారి చూపాలి, లేనిచో రాజు వెళ్లలేదు, మనం రాజు అనలేదు. తట్టు (స్టేల్‌మేట్) డ్రా అయి కూచుటుంది ఆట! (తెల్ల రాజునుగాని, బంటునుగాని జరుపుతే)

అందుకు మనం ఇలా ఆలోచించాలి. (నల్ల) రాజును తెల్లరాజుకు ఎదురుగా పంపి అంటే a6 గడికి పంపి, a ఫైల్ (నిలువుగళ్లు)లో ఏనుగుతోగాని మంత్రితోగాని రాజు! చెక్ అంటే ఆటకట్టుకు వీలు వుందా అని చూడాలి.

మొదట రాజును a7 గడికి వంపాలంటే (బలవంతంగా) తెల్ల బిషప్‌ను మొదటి ఎత్తులో Ba7 గడికి నడపాలి. నల్లరాజుకు వేరే గతిలేక (KxB) Kxa7 అని జవాబు వస్తుంది (ఫోర్స్‌డ్). ఇప్పుడు ఇది రెండెత్తుల సమస్యగా పరిగణించి ఛేదించాలి.

ఈ రాజు మళ్లీ a8 ఉన్న గడికే వెళ్లకుండా చేస్తే మళ్లీ నల్లరాజు రెండో

ఎత్తులో a6 గడికి (తెల్లరాజుకు ఎదురుగా) వెళ్లవలసి వుంటుంది. అలా చేయాలంటే తెల్లబంటును c8కి జరిపి దాన్ని మంత్రిగాని, ఏనుగుగా ప్రమోషను ఇచ్చి (పునర్జన్మ, గుర్రంగా గాని, బిషప్‌గా గాని ఇవ్వడం ఇక్కడ మనకు వుపయోగించదు) అందువల్ల రాజు a6 గడికి "గతిర్నాస్థి" అంటూ పోతాడు.

కాని యిక్కడ ఒక చిన్న చిక్కు వచ్చి పడుతుంది? a8 గడినుంచి Q or R గాని రాజు అనగలవు. గాని, c8=Qగా పునర్జన్మనిస్తే నల్లరాజు a8 గడికేగాక a6 గడికిగూడ వెళ్లలేడు. అందువల్ల మళ్లీ 'తట్టు' (స్టేల్‌మేట్) వస్తుంది అందుచేత బంటును ఏనుగుగా పునర్జన్మన్విడం మనకు తప్పనిసరి! c8=R (correct) నల్లరాజు a6 గడికి పోగానే 3వ ఎత్తులో Rను a8, Ra8 వేసి రాజు ఆటకట్టు చేయవచ్చు. దీనికి క్రింది విధంగా ఎత్తులు రాయాలి.

1) Ba7	Keymove white
1. Ba7	Kxa7 (forced)
2. C8=	R Ka6 (forced)
3. Ra8	ch. mate!!

8.1 ఇతర శాఖలు

మొదటి ఎత్తు నలుపు తరువాత తెలుపు నిర్ణయిత ఎత్తులలో ఆట కట్టించాలి.

హెల్ప్ మేట్స్ ("విద్రోహి" సమస్య)

సమస్యలలో మనం ఎల్లప్పుడు తెలుపే మొదటి ఎత్తువేసి దానికి బదులుగా నలుపు ఇచ్చిన ప్రతి జవాబులకు రెండవ ఎత్తు సరియైనది వేసి రెండుగాని మూడు ఎత్తులలోగాని ఆట కట్టించడం నేర్చుకున్నారు.

ఒక విడ్డూరమైన శాఖ హెల్ప్ మేట్ (Help Mate) అంటే మొదట తెలుపుగాక నలుపే తెలుపుకు సహాయపడే ఎత్తువేసి దానికి జవాబుగా తెలుపు సరియైన మొదటి ఎత్తు వేయగా (అంటే రెండవ ఎత్తులో తెలుపు రాజు ఆటకట్టు అనేటట్లు వేస్తుంది) తెలుపు రెండో ఎత్తు రాజు ఆటకట్టు అనే ఎత్తు వేసి సమస్యను పూర్తి చేస్తుంది.

ఇందులో ఒకే కీలక ఎత్తులు రెండుగా వుండటం కాని, ఛేదన రెండుగాని, 3గాని వివిధాలుగా అంటే తరువాతి ఎత్తులు వేరుగా వుండవచ్చు అలాంటి సమస్యలు గూడా మనం చూస్తాము.

అంటే నలుపు కీలక ఎత్తులు ఒకటి గాని, రెండు, మూడు, నాలుగుగాగాని ఉండగా తెలుపు రెండు ఎత్తులలో ఆట కట్టించడం రెండు విధాలుగా వుంటాయి అని ముందరే నిర్ణయించడం జరుగుతుంది.

సాధారణ సమస్యలలాగే

యిందులో చతురంగంలో ఉపయోగించే ఆయుధాలు - విన్యాసాలు వీటిలో కల్పించి సమస్యలను చిత్రీకరించడం ఒక కళ ఒక వినోదం.

ఉదాహరణకు లైన్ క్లియరెన్స్, బ్లాకింగ్, పిన్ ఇత్యాది ఆయుధాలు విన్యాసాలు ఈ సమస్యలలో ఇనుమడించడం చూడవచ్చు.

ఉదాహరణ 1 : నలుపు : Kf2, Qg7, Rg1, Rc8, Bh8, Nf1, Nc5 (7) pawns : d7, e2, f5, g3, g5 (5)

తెలుపు : Kb2, Rf8, Ba8, Bb6, Ne5 (5) no pawns.

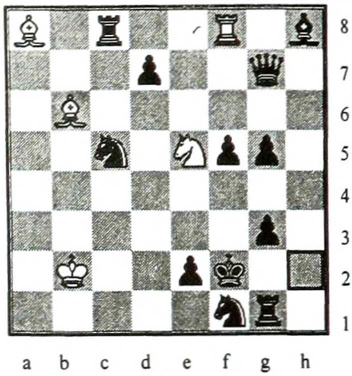
నలుపు కీలక ఎత్తు వేయాలి, హెల్ప్‌మేట్ సమస్యలో తెలుపు నలుపుని రెండెత్తులలో తరువాత ఆట కట్టిస్తుంది.

ఎ) కిలక ఎత్తు నలుపు మొదట 1.Rc6 Re8 (2) Rf6 Nd3 రాజు ఆటకట్టు.

మొదటి జవాబు : నలుపు మొదటి ఎత్తులో Rc6 నుంచి f6కి తెచ్చి నల్ల పొడుగు ఐమూలలో తన రాజుకు నల్ల రాణి వగను అడ్డుకుంది. అందువల్ల తెల్ల గుర్రం d3 కి వేసి రాజు ఆటకట్టు అనవచ్చు. అలాగే నల్ల గుర్రంతో తెల్ల గుర్రంని చంపలేడు ఎందుకంటే నల్లగుర్రం తెల్ల శగటు నల్లరాజుకు మధ్య ఇరుకున పడింది!

బి) కీలక ఎత్తు నలుపు మొదట 1.నల్ల బంటును d5 కు జరిపి తరువాత d4 జరిపి ఇందాక నల్ల ఏనుగు f6కి జరిపి

"విద్రోహి" సమస్య
Help Mate



రెండెత్తులలో నలుపు ఆటకట్టు
నలుపుదే మొదటి ఎత్తు

నల్ల మంత్రి ఏనుగును అడ్డుకున్నట్లు చేసి తెల్లగుర్రంకి g4గడికి వెళ్లి రాజు ఆటకట్టు అనే అవకాశం ఇస్తుంది!

ఛేదన యిలా జవాబు చూపాలి.

రెండవ జవాబు : నలుపు 1.d5 Ba5 తెలుపు : 2.d4 Ng4 రాజు ఆటకట్టు.

ఉదాహరణ 2 : నలుపు : Kf5, Qe3, Rb4, Ba3 (4) pawns: f7, h5, h7 (3)

తెలుపు : Kf8, Rc7, Rg4, Bc3 (4) pawns: e2 (1)

రెండెత్తుల 'విద్రోహి' సమస్యకు 4 సమాధానాలు

నలుపు మొదటి ఎత్తు వేయాలి. తెలుపు నలుపుని రెండుత్తులలో రాజు ఆటకట్టు అనడం నాలుగు విధాలుగా చేయవచ్చు.

ఆట ఇలా నడుస్తుంది. 4 కీలక

ఎత్తులు వున్నాయి మామూలు సమస్యలలో కీలక ఎత్తు ఒక్కటే వుంటుంది.

నలుపు మొదటి ఎత్తు a) 1.Qd4 Ke7 2) Ke5 Rc5+ నల్లరాజు ఆకట్టు.

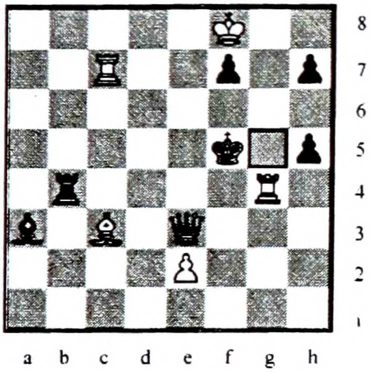
b) 1Qf4 Re5+ 2.Ke4 Re5ch. ఆటకట్టు

c) 1. Qe5 e4 2.Kf6 Rc6+ రాజు ఆటకట్టు

d) 1. Qg5 Rf7+ 2.Kg6 Rf6+ రాజు ఆటకట్టు

ఒకే జంతువు నల్లరాణి నాలుగు

విద్రోహి సమస్య



రెండు ఎత్తులలో ఆటకట్టు

నాలుగు సమాధానాలు

గడులకు వెళ్లి నాలుగు రకాలుగా తెలుపుకు ఆట కట్టించడానికి సహాయం చేయడం యీ సమస్యలో కల్పనా చాతుర్యానికి Janevski జోహార్లు

క్రింది (Helpmate) హెల్ప్‌మేట్ విద్రోహి ఆటకట్టు

నలుపు మొదటి ఎత్తు వేయాలి తెలుపు 3 ఎత్తులలో నలుపును ఆట కట్టించాలి. నాలుగు రకాలుగా

మొహరింపు

నలుపు : Ke4, pawn at b2, f2

తెలుపు : Ka4, Nb6, Nf1, Bg3, pawns at c3, g4, h6

యీ హెల్ప్ మేట్ సమస్యను అలన్‌వైట్ రోధెన్ బర్గులు ప్రఖ్యాత సమస్యా కల్పనా చతురుడు Samlloydకు అంకితము చేసి Chess Review1951లో మొదట ప్రచురణకు వచ్చింది. ఈ సమస్యకు సమాధానాలు క్రింద చూడండి.

ఎ) ....b1=N 1) h7 Nd2 2) h8=Q Nf3 3.Qh7+రాజు ఆటకట్టు

బి) .....b1=B 1)Na8 Kd5 2) Kb5 Bf5 3)Nc7+ రాజు ఆటకట్టు

సి) ...b1=R 1) Nd5 Re1 2)Nb4 Re3 3)Nd2+ రాజు ఆటకట్టు

డి) ....b1=Q 1)h7 Qd3 2)h8=Q Qf3 3)Qd4+ రాజు ఆటకట్టు

ఇందులో నల్లబంటుకు 4 విధాలుగా Q,R,B,N కు పునర్జన్మ నిచ్చి నాలుగు రకాలుగా తెలుపుకు తోడ్పడి తనలో నలుపు నాలుగు రకాలుగా బంటుకు పునర్జన్మనిచ్చి సమస్య కల్పించలేరని అంతవరకు వున్న అభిప్రాయాన్ని తప్పు అని చూపిన వ్యక్తి అలన్‌వైట్-పి.ఎల్.రోధెన్ బర్గులుకు జోహార్లు.

సెల్ఫ్ మేట్ ("ఆత్మాహుతి సమస్య)

ఇంకొక శాఖలో 'సెల్ఫ్‌మేట్'గా వెలువడిన ఆత్మాహుతి సమస్యకూడ చూద్దామా. ఇందులో తెలుపు తనంతట తానే ఆట

కట్టించుకుంటుంది. ఎన్నో విధాలుగా - నలుపునుగాదు.

పి.ఎల్.రోథెన్‌బర్గ్, Chess Correspondent 1941లో ప్రచురితమయిన సమస్య నాలుగు ఎత్తులలో తనకు తానే ఆట కట్టించుకోవడం చతురంగం కళా, శాస్త్రమా, వినోదకారియా అనే సందేహానికి తావునీయడం మనకు భ్రాంతి కలుగజేస్తుంది. చూడండి.

P.L. Rothen Berg
Chess Correspondence 1941

మొహరింపు :

నలుపు : Ke8, Qd7, Ra8, Rd1, Bc2, Bf8, pawns : a2, g4 - (8)

తెలుపు : Kh8, Rg5, Bh7 pawns e3, f5

మొదటి ఎత్తు (సెల్ఫ్‌మేట్) అత్మాహుతి సమస్యలలో తెలుపుదే నాలుగో ఎత్తులో నలుపు తెలుపును ఆట కట్టిస్తుంది!

సమాధానం : a) 1. Rg8 0-0-0 2.e4 Ba3 3. Rf8 Bxf8 4. Kg8 Ba3 disch.mate.

b) 1. Rg8 Ra3 2. f6 Bxh7 3.e4 Rh3 4.e5 Bb1 disch.mate

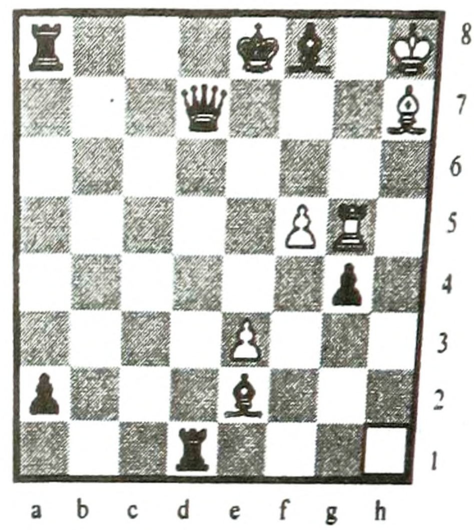
c) 1. Rg8 Qd2 2.Rxf8ch. Kd7 3. e4 Qh6 4.Rd8ch. Rxd8+ mate

d) 1. Rg8 Rd6 2.Bg6+ Rxg6 3.Rxg6 Ba3 4.Rd6! 0-0-0 ch.mate.

ఆట గెలవాలి

మిగతావి తెలుపుగాని, నలుపుగాని ప్రత్యర్థిని కొన్ని ఎత్తులలో ఆట గెలవాలి. తెలుపు గెలవాలి అనే వేరే ప్రయోగాత్మక సమస్యల క్రింద చూడవచ్చు. ఇందులో ఆట కట్టించనవసరంలేదు. ఏదో ఒక జంతువును చేజిక్కించుకొని పిదవ ప్రత్యర్థికి బలహీనత చూపి ఓటమిని చూపడం చాలు. చివరివరకు అడనక్కరలేదు.

"అత్మాహుతి" సమస్య



తెలుపు కీలక ఎత్తు ఒకటే నాలుగు విదాలలో నలుపు తెలుపు ఆటను కట్టించాలి.

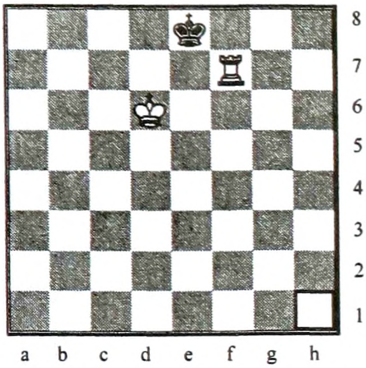
ఇలా చతురంగం ఒక కళగా, ఒక శాస్త్రంగా, ఒక వినోదంగా మనలో ఆనందం ఆహ్లాదం పులకరించేలాగ చేయగల శక్తి వుంది. ఈ క్రీడను మనం ఆదరించి పోషించి క్షీణించకుండా మన యిళ్లలో వినోదకారిగా అభిమానం సంపాదించుకోగలిగిననాడు చతురంగ శాస్త్రానికి ఒక వెలుగు వస్తుంది! ప్రయత్నించండి!

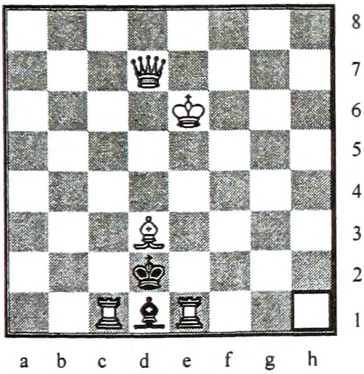
> *చతురంగ సమస్యల రంగంలో పూర్తిగా అంకితమైన ఇద్దరే ఇద్దరు - C.G.S.నారాయణ్ (హిందూ పేపర్) మరియు ఎస్.బాల సుబ్రమణ్యం (B.H.U. వారణాసి) లను ప్రస్తావించక తప్పదు.*

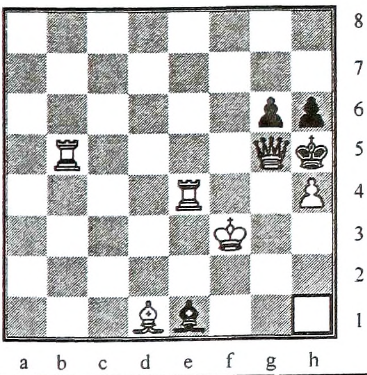
8.2 అభ్యాసములు

సూచన : సమస్యలలో తెలుపు మొదటి ఎత్తు వేయాలి

రెండెత్తులలో ఆట కట్టించాలి







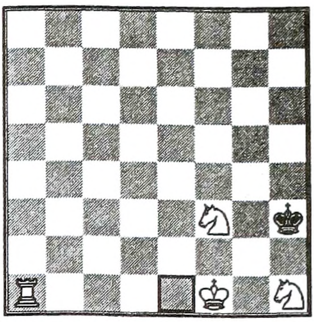
మూడెత్తులలో ఆట కట్టించాలి

W.A. Shink Man





A. Sokolosky



9 చతురంగం ఒక వినోదం

9.0 చతురంగం ఒక వినోదం

చతురంగం ఆట చాలా విచిత్రమైనది, ఒక వినోదకరము, సులువైనది. కాని నేర్పరులు దీన్ని చాలా కష్టమైనదిగా వర్ణించడం చూస్తున్నాము. అది కష్టతరమైనది కాకపోయినా వారు తమ ప్రతిభను పోటీలలో ప్రదర్శించడానికి ఇంకో నిపుణుడుతో తలపడినపుడు ఇలా వర్ణించడం జరుగుతుంది.

ఆట క్షుణ్ణంగా నేర్చుకుని, నీ జ్ఞానాన్ని వినియోగించి ఆటను చురుకుగా ఆడినపుడు ఈ చతురంగం క్రీడ ఒక వినోదకారిణిగా కనబడుతుంది. అదే నీవు ఆడిన తీరుబట్టి ఎంత గట్టిగా ప్రయత్నించావు మాష్టారులాగా అనేదే మనకు ఒత్తిడినిస్తుంది. ఆట బాగా ఆడాలనే ప్రయత్నం చేయి ఒత్తిడి ఉండదు ఎప్పుడు? తాను యోచించిన మంచి ఎత్తులను వేసినప్పుడే! గెలిచావా లేదా అన్నది చూడకు. ఆట అక్కడితో నీకు తృప్తినిచ్చిందా చూడు. ఆలోచించావు, అలా ఎత్తులు వేయాలనుకున్నావు, వేయగలగేవు, అదే చాలు! ఆటను ఆనందించడానికి! నీకు ఫలం దక్కిందా లేదా అన్నది వేరే సంగతి.

ఇలాంటి సంధర్భాలలోనే చతురంగం ఆట ఆకర్షణీయము ఆనంద భరితంగా నడుస్తుంది.

ఈ క్రీడ ఎన్నో వేల సంవత్సరాల మునుపు జన్మించింది. ఆట ఆడి ఎంతో మంది ఆనందించిన వాళ్లు వున్నారు. అలా కాకపోతే ఈ ఆట ఏనాడో అంతరించి యుండేది. అది ఈనాటికి సజీవంగా వుంది అంటే దానికి యీ మాష్టర్లు గ్రాండు మాష్టర్లవల్ల కాదు. అందువల్లే యీనాటికి మన ఇళ్లలో పల్లె పట్టణాలలో అటకమీద చూస్తే పాత చతురంగం బల్ల, బలగాలు మనకు దొరకడం సహజం.

ఇపుడు పోటీలను రూల్సు, గీల్సు అంటూ యీ లక్షలాది చతురంగ ప్రియులను, నేర్చుకునే క్రీడాకారులను యీ ఆట నుంచి తరిమివేయులేక పోయాడు యీ ఆర్గనైజర్లు సాంకేతిక పదాలను తమ ప్రతిభను చాటి ఉద్వేగంతో రూల్సును మరీ బిగించి

అందరినీ ఆటకు దూరంగా తరిమి వేస్తున్నారు.

అంతర్‌జాతీయ పద్ధతి మన దేశీయ ఆటకు వస్త్ర ధారణ చేయవలసి వచ్చింది. అంతర్ జాతీయ క్షేత్రంలో ప్రవేశించడానికి అదే కాక అంతర్ జాతీయ పద్ధతి చతురంగం ఆటను మన గృహాలలోంచి చివరి రెండు దశాబ్దాలలో నెమ్మదిగా హరించి తుడిచివేస్తున్నది.

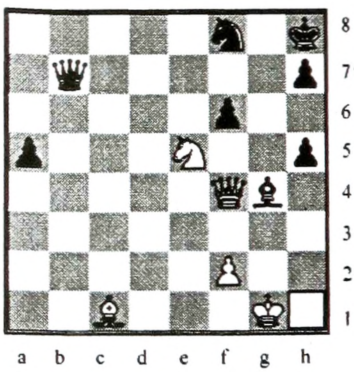
చతురంగం జనరంజకం కావాలంటే ఆటను మన డ్రాయింగు రూములలోను, పెద్దలు, మహిళలు, పిల్లలు ఆడాలి కాని టోర్నమెంటు హాలులలో గాని అద్దెకు తెచ్చుకున్న జాగాలలోను కాదు.

వినోదం కోసం కొందరు చతురంగ మాష్టర్లుగూడ సామాన్య నగటు ఆటగాడితో చతురంగ ప్రియుడితో ఆడటం చూద్దామా!

ఆనందం, పులకరింత తరువాతి తారస్థాయికి వెళ్లి చివరి ఎత్తులలో ఉత్సాహభరితులై చిన్న పిల్లడిగా స్పందించి, ఆటలో భాగస్వామిగా ఒక నాటకంలో పాత్రధారిగా పులకించడం వ్యక్తమవుతుంది.

క్రింది చూపిన ఆట ఒక నిపుణుడు ఒక సాధారణ క్లబ్బులో ఆడే చతురంగ ఆటగాళ్ల మధ్య జరిగినది. క్లబ్బు ఆటగాడు సాధారణంగా అప్పుడప్పుడు మాష్టర్ల మీద గెలవడం చూస్తుంటాము. ఈ సరుకు అంటే అలాంటి ఆటగాళ్లు తరుచు కుర్ర తరహా, పసి తరహాతో ఉప్పొంగిపోతారు ఎందుకని? మాష్టరు ఒక ఘోరమైన తప్పుడు ఎత్తు వేశాడని ఊహించుకొని లోపల ఆనందంతో ఆవేశంతో ఆతృతతో పొంగి పరవశంలోకి పోవడం. కాని పాపం మాష్టరు కావలిసిగా తన (మంత్రి) రాణినో ఏదో ఒక బలగాన్ని తమాషాకి బలియిచ్చి దాన్ని తప్పకుండా యీ ప్రబుద్ధుడు స్వీకరిస్తాడనే ధృఢ నమ్మకంతో వేయడం-యితడు దానిని స్వీకరించి ఆటను పోగొట్టుకోవడం అన్నీ తృటిలో చూపరులకు తెలియగా యీ

నిపుణుడు / చతురంగ ప్రియుడు



తెలుపు 1.Qf6

ప్రబుద్ధుడు ఆనందంలో మునిగి అసలు సంగతి గమనించడానికి కొంత సమయం కూడా పట్టవచ్చు. మరి చూద్దామా.

బొమ్మ చూడండి

మొహరింపు

తెలుపు : Kg1, Qf4, Bc1, Ne5, (4)

pawn : f2 (1)

నలుపు : Kh8, Qb7, Bg4, Nf8 (4)

pawns : a5, f6, h5, h7 (4)

ఆట ఇలా నడిచింది.

1.Qxf6రాజు Kg8 నలుపు సరియైన జవాబు ఇచ్చాడు! **Qg7** అడ్డువేస్తే

(2. Nf7+ Kg8 3)Nh6+ Kh8 4)Bb2! Ne6 5)Qf7 పిదప Qg8+ఆట కట్టు కాని మాష్టరు ఒక ప్రశాంతమైన ఎత్తు వేశాడు.

2. Bb2 Bh3 (వేసి తరువాత Qh7తో ఆట కట్టించేద్దామని!?) కాని మాష్టరు ఎలాగునా ఓడినట్లు కనబడింది. ఐనా తను తెలుపు వేసిన ఎత్తుతో కంగుతిన్నాడు పాపం!)

3.Qh8 (బలవంతమైన ఎత్తు) **Kxh8** తెలుపు తప్పక ఓడినట్లు భ్రాంతిపడి మంత్రిని కబళించాడు తెలుపు తన తప్పుడు ఎత్తును ఉపసంహరించుకోవడానికి తమాషాకి ప్రయత్నించే నాటకీయ యత్నాన్ని చిత్రంగా చూపించి రాణిని అతని చేతిలోంచి గుంజుకునే &రపయత్నం చేయడం, యీ ప్రబుద్ధుడు అది నిజమేనని నమ్మి తిరిగి ఇవ్వను అని మొండి పట్టు పట్టడం అంతా నాటకీయంగా నడిచింది. రాణిని గుప్పిటిలో వుంచుకొని హాలు చుట్టూ చిన్న పిల్లలా పరుగులతో మాష్టరు ఇమ్మని ప్రాధేయపడటం అంతా అందరికి అయోమయంలో పడేసింది. ఈ నాటకం చివరికి ఒప్పుకొని తను ఓడిపోయేది అన్నట్టు చివరి ఎత్తు వేయడం చూడు?

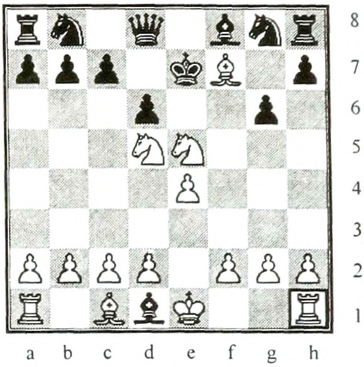
4. Nf7 double check. (గుర్రంతోను అది తీయగా శగటు తెరచిరాజు అనడం.......**Kg8? forced.**

5. Nh6 రాజు ఆటకట్టు, చతురంగం వినోద భరితం దాన్ని మనం అందుకోవాలేగాని! వర్ణించలేము.

లీగల్ మేట్

మనం బుజ్జి ఆటలు (miniatures), చతురంగ ప్రియులను (amateures) మననం చేసిన సమయంలో మనకు **అమరమైన ఆట లీగల్ మేట్ గుర్తుకురాక తప్పదు! లీగల్ అంటే 'చట్టం' కోర్టులు లాయర్లకి సంబంధితమైనది కాదు సుమా!! ప్రఖ్యాత క్రీడాకారుడైన ఫిల్డారుకు గురువైన సైంట్ బ్రేయ్ అనే వ్యక్తితో 1750 సం॥లో పారిస్‌లో ఆడిన ఆట చిరస్మరణీయం. ఎందుకంటే 7 ఎత్తులలో ఆట** కట్టయిన 'చిన్న బుజ్జి' అటు ఇలా చాలా మంది పురిటిలోనే సంధి కొట్టినట్లు ఆటలో చిత్తవడం ఆరంభంలోనే

లీగల్ మేట్
పారీస్, 1750
సైర్ డీ లీగల్ / సేంట్ బ్రేయ్



తెలుపు 7.Nd5check.

చూస్తుంటాము.

Sire De Legal తెలుపు తన రాణిని బలి యివ్వగా సైంట్ బ్రై దాన్ని స్వీకరించడం **ఇంతలో ఆటకట్టు** - **కథ మామూలే.**

1)e4 e5 2)Nf3 d6 3)Bc4 Bg4 4)4Nc3 Nc6 5)Nxe5! BxQ (తెలుపు తన గుర్రంని కావలసిగా Nxe5 e5 బంటును తీనుకోగా అది ఒక బ్రహ్మాండమైన తప్పుగా భావించి నలుపు తెల్ల రాణిని స్వీకరిచాడు)

6) Bxf7+ Ke7 7)Nd5+ రాజు ఆటకట్టు

మంత్రిని బలి ఇచ్చే మూర్ఖుడు వుండడు అయినా అది తప్పుడు ఎత్తుగా భావించి ఆబగా రాణిని స్వీకరించడం సామాన్యంగా చూస్తాము.

బలగం మొహరింపు

తెలుపు : Ke1, Ra1, Rh1, Bf7, Bc1, Nd5, Ne5 (7)

pawns : a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2(8)

నలుపు : Ke7, Qd8, Ra8, Rh8, Bd1, Bf8, Nb8, Ng8 (8)
pawns : a7, b7, c7, d6, g6, h7 (6)

కొన్ని ఎత్తులలో ఆట కట్టిస్తానని చెప్పడం చతురంగం క్రీడకు జీవం పోస్తాయి

చతురంగం ఆటను కొందరు అదో తరహాగా, అదో రకమైన విసుగు కలిగించే క్రీడగా, చిన్న చూపు చూడటం, అదేకాక అది చాలా కష్టమైన ఆట అని ఒక భావం ప్రచారంలో వుంది.

ఈ క్రీడను చతురంగం ఉద్దండుల వల్లే ఇంతకాలం మనులుతూ వున్నదని, లేనిచో ఏనాడో నిర్వీర్యమయి మన సంస్కృత భాషలాగ ప్రజాదరణ కోల్పోయి అజ్ఞాత వాసంలో వుండేది అని చాలమంది ప్రచారం చేయడం కూడా చూస్తున్నాము.

నిజానికి దీనికి ప్రాణం పోసి యింకా జనరంజకం, వినోదం మనకు ఇచ్చే యీ క్రీడను, సాధారణ క్లబ్బు ఆటగాడు, **(amateurs)** చతురంగ ప్రియులు, వారు ఆడకపోయినా, ఆటను చూసి ఆనందంచే వారే చతురంగంకి ప్రాణం పోసి అది

నజీవంగా వుండేందుకు ముఖ్య కారకులు. అయినా యీ నిపుణులు చతురులు. ఇంత కుమూర్వము చతురంగంలో పేరు ప్రతిష్ఠలకు ప్రాధాన్యం ఇచ్చి పోటీలలో పాల్గొనేవారు ప్రథమ స్థానంకి డబ్బు తక్కువ బహుమానం వుండేది. కానీ యీనాడు యీ చతురులు, అంతర్జాతీయ మాష్టర్లు, గ్రాండు మాష్టర్లు పేరు ప్రఖ్యాతులకు కాక ఎంత సొమ్ము? డాలర్లుగాని, పౌండుగాని, రూబుల్సు, రూపాయిల బహుమానంగా దక్కుతుందో అని చూస్తారే? తప్ప అది ప్రపంచ చతురంగ చాంపియను పోటీకానివ్వండి, ఒలింపిక్ అనండి పట్టించుకోరు. " సరే పోటీలో పాల్గొంటాను ఎంత సొమ్ము ఇస్తారు మీరు?" అని అడిగేవారే ఎక్కువ. అందుకే యీ తరంవారికి యీ డబ్బు వ్యామోహంనించి తరలించి చతురంగ క్రీడకు కొంత ప్రోత్సాహం తేవాలి.

ప్రపంచ చతురంగ చాంపియన్లు, ప్రొఫెషనల్స్‌ను ఈనాటికైనా హెచ్చరించితే ఆట కొంత ఆకర్షణీయకంగా, కొత్త పోకడలకు అవకాశం లభిస్తుంది. కాస్పరోవ్, కార్పోవ్‌ల ఆటలను పత్రికలు ప్రచురించడానికి సందేహించడం ఇందుకే. వీరందరు ఆటను సమం చేయడానికి, పాయింట్లు సంపాదించి బహుమతి ద్రవ్య రూపంలో పొందడానికి ప్రాధాన్యత ఇస్తున్నారు. వారి ఆటలు చాలా నిరుత్సాహంగా "బోరు"గా వుంటాయని చాలా మంది అనటం, మనకు విడ్డూరంగా తోచవచ్చు. కాస్పరోవ్, కార్పోవ్, ఆనంద్‌ల పేర్లమీద ఒక ప్రారంభంగాని, ఉపశాఖగాని ఈనాటికి లేదు. ఆనాడు చరిత్రకారుల పేర్లతో వెలసనవి ఈనాటికి అమలులో వున్నవి. ఈనాటికి టాల్, ఫిషర్, కాపాబ్లాంకా మార్షల్ ఇత్యాది ప్రాచీన క్రీడాకారుల ఆడిన ఆటలే పత్రికా ముఖం చూస్తున్నాయంటే, ఉధృతంగా ఆడి, ఆటకు ప్రాణం పోసిన వీరు బహుమానంకు ప్రాధాన్యతకు తక్కువ పేరు ప్రఖ్యాతులకే ఎక్కువ ప్రాధాన్యతనిచ్చిన మహా పురుషులు! చతురంగ చరిత్రకారులు వీరే!

చతురంగ ఆటను మన ఇండ్లలోంచి బయటకు తరలి వేసిన ఘనత యీ తరం వారికే దక్కింది. తాతా మనమలు, అన్నదమ్ములు ఇళ్లలో అరుగుమీద ఒక ఎత్తు వేద్దామా అని ఎదురు చూసే రోజులు ఇక లేవు. పోటీలో పాల్గొంటేనే ఆటను ఆడే అవకాశం. పాల్గొనే రునువు, పట్టణాలకు పోయి నానా అవస్థలు, పిల్లలకేకాక వారికి సాయం వచ్చిన తోటి మనుషులు, తాత తండ్రి, తల్లి, అన్నదమ్ములవనీండి, అక్కచెల్లెళ్లవనీండి ఎన్నో అవస్థలకు, ప్రయాసలకు గురికావడం మనకు తెలుసు! మళ్లీ

చతురంగం చూడగలమా అనే స్థితికి దిగజారింది. తన ప్రతిభ పోటీలలో తెలుసుకుంటేనే తప్ప వేరే గతి లేదు. చేతిలో డబ్బులేక పాల్గొనలేని వారికి ఎంత ప్రతిభావంతుడైనా అవకాశాలు తక్కువ. ఇదేగాక యీనాటి కాంపిటీటివ్ ఎంట్రన్స్ పరీక్షలు అడ్డుగా వస్తున్నాయి.

ఆటని అందరికి అందుబాటులో వుంచండి

చతురంగ ఆట మన ఇళ్ళళ్లలో సజీవంగా వుంచాలంటే యీ పోటీలు, బహుమతులకు కొంత వరిమితి వుండాలి. క్రీడాకారులకు దక్కేది తక్కువ, హోటళ్లకు ఇత్యాది ఖర్చులకే చాలా మట్టుకు ఖర్చు జమా అవుతుంది. అందుకే పోటీలలో ప్రవేశ రుసుము చాలా ఎక్కువ. ఇది మన వివాహ కార్యాలకు వెచ్చించే ఖర్చులాగ దంపతులకు దక్కేది తక్కువ. తల్లిదండ్రులు దివాలా తీసేలాగ తయారయింది యీ వివాహ వ్యవస్థ. ప్రపంచ చతురంగ చాంపియన్ కాస్పరోవ్, ఫైడ్ వారికి దూరంగా పోయి బహుమానం ప్రధానాంశం చేసి తిరుగుబాటు చేసి ప్రొఫెషనల్ చెస్ అసోసియేషన్‌ను ప్రారంభించాడు. ఇప్పుడు చతురంగంలో రెండు సంస్థలు చలామణిలో వుండి హాస్యాస్పదంగా ఘనులుకుంటున్నాయి. వీరిని చూసి ఇతరత్రా అంటే మనదేశంలో కూడ. ఆ చతురంగ సంస్థల్లో తిరుగుబాట్లు, కోర్టుకు పోవడం వంటివి చూస్తున్నాము. ఇది విచారకరమైన విషయం. దీనికి స్వస్థి చెపితేనే క్రీడాకారుల కష్టాలు తొలగి ఈ ఆటకు మళ్లీ మన సంఘంలోగాని, ఇళ్లలోగాని ప్రాచీన వైభవం రాదు. **క్రీడ ఒక కళ - ఒక వినోదం - అదే మనకు ప్రధానం!**

ఇంతకు ముందు చూపించినట్లు చతురంగం ఒక ఆకర్షణీయక క్రీడగా వినోదం, ఉల్లాసం కలిగించే ప్రభావం వుంది. దాన్ని కొందరు చతురులు ప్రజారంజకం చేయడానికి కొన్ని ప్రయత్నాలు చేయడం చూద్దాము. **అందరూ కాస్పరోవులే అయితే చతురంగం తాటిచెట్టు ఎక్కేది ఎప్పుడో.** కొంతమంది నిపుణులు ఎదుటివానికి కొంత ఆధిక్యతనిచ్చి అంటే తానే తన రాణినో - ఒక జంతువునో తీసివేసి అవి లేకుండా ఆడి గెలవడం అది చూసిన వారికి చతురంగం ఆట ఇంత వినోదకరంగా వుంటుందా అని చతురంగ ప్రియులుగా ఆటకు ప్రోత్సాహించిచ్చేరు.

అలాంటి కొన్ని సంఘటనలు, ఆటలు మనం గూడ తెలుసుకుందాం.

ఫిషర్, పాటర్ లాంటి చతురులు చతురంగ క్లబ్బులలో ఒక మూల బల్లవేసి

కూర్చుని తనతో ఆడాలని వచ్చినవారికి గెలిచే అవకాశం ఇవ్వడానికి తమ రాణులనో, ఏనుగు ఇత్యాది జంతువులను తమ బలగంలోంచి తీసేసి ఆడి గెలిచేవారు. ఈ ఆటలను పరిశీలిస్తే ఒక సంగతి మన ఎదుటనుంటుంది. ఈ ఆటలలో పాల్గొన(Amateures) సాధారణ ఆటగాళ్లందరు తమ ఆటలో ఓడిపోవడం చూడవచ్చు.

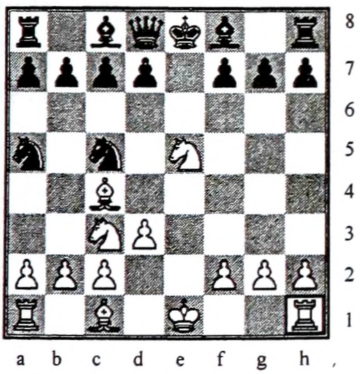
రాణి తీసివేసి ఆడిన చలాకీ ఆట, లండన్ 1870

తెలుపు : పాటర్

నలుపు : చతురంగ ప్రియుడు

తెలుపు: Ke1,(Q లేదం తీసివేసాడు) Ra1, Rh1, Bc4, Bc1, Nc3, Ne5

రాణితీసివేసి తెలుపు ఆడిన చాలకీ ఆట, లండన్ 1970 పాటర్ / చతురంగ ప్రియుడు



తెలుపు 6 d3 Ne5

pawns : a2, b2, c2, d3, f2, g2, h2

నలుపు : Ke8, Qd8, Ra8, Rh8, Bc8, Bf8, Nc5, Na5

pawns : a7, b7, c7, d7, f7, g7, h7

ఈ ఆటలో పాటర్ తన రాణిని తీసివేసి, రాణి లేకుండా ఆడటం ఒక విశేషం. కాని ఆరు ఎత్తుల తరువాత, తను చూవరులకు చెప్పేడు "9 ఎత్తుల తరువాత నలుపు రాజును ఆట కట్టిస్తాను" అని అది అతని ప్రతిభకు తార్కాణం. ఆట ఇలా జరిగింది.

పాటర్ / చతురంగ ప్రియుడు

1)e4 e5 2)Nf3 Nc6 3)Bc4 Nf6

4)Nc3 Na5 5)Nxe5 Ne4 6)d3 Nc5 (బొమ్మ చూడండి, పాటర్ తను పలికిన పలుకులను ఎలా వేసి నలుపును శిక్షించడం, 9 ఎత్తులలో ఆటకట్టు)

7)Bxf7 Ke7 8)Bg5+ Kd6

9)Nb5+ Kxe5 10)f4+ Kf5

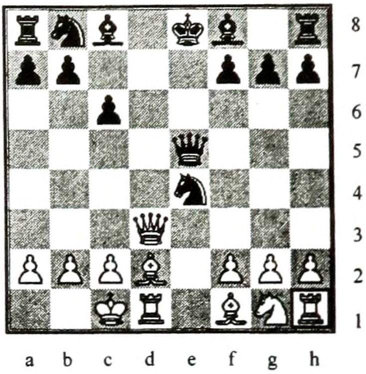
11)Nd4+ Kg4 12)h3+ Kg3

13)Ne2+ Kxg2 14)Bd5+ Ne4

15) Be4+ రాజు ఆటకట్టు.

ఈ ఆటలో నలుపు తన రాజును e8 గడినుంచి క్రమంగా మధ్యరంగంలోంచి ప్రక్కకు విహరించి చివరకు తెలుపు కోట దగ్గరకు పారిపోయి

రేటి / టార్టకోవ్ 1910



తెలుపు రాణిని బలియిచ్చి(Qd8) రెండే రెండు ఎత్తులలో ఆటకట్టించడం

g2 గడిలో లొంగిపోయాడు. గమనించండి. తెలుపు **రాణి లేకుండా ఆట ప్రారంభించాడు, గెలిచాడుగూడ!**

ఇంకా చిరుకానుక చదువరులకు, ప్రఖ్యాత **టార్టకోవరు జ్ఞాపకశక్తికి మారుపేరు. అతనికి "నడిచే విజ్ఞాన సర్వస్వం"** అనే బిరుదు గూడా వుంది. అయితే **రేటి** అనే **ఇంకో నిపుణునితో 1910** నంవత్సరంలో జరిగిన **బుజ్జి ఆటలో టార్టకోవర్‌కు షాక్ తినిపించే ఎత్తువేసి** అంటే తన రాణిని బలియిచ్చి తరువాత రెండే రెండు **ఎత్తులతో ఆటను** ముగించడం ఒక చతురంగ అంగణంలో వెలుగురాయి.

తెలుపు : రేటి

నలుపు : టార్టకోవర్

1.e4 c6	**2)d4 d5**
3)Nc3 dxe4	**4)Nxe4 Nf6**
5)Qd3 e5	**6)dxe5 Qa5+**
7)Bd2 Qxe5	**8) 0-0-0 Nxe4**
9)Qd8+(ch.)	

(రాణిని అమాంతంగా d8లో వేసి రాజుకు బలవంతంగా చంపవలసిన పరిస్థితి కల్పించడం చూడండి) అంటే 9.Qd8+ KxQ (గతిలేక) 10 Bg5+ తరువాత రెండెత్తులలో ఆట చిత్తు!)

1) 10...... Kc7 కి వెళ్తే **11. Bd8+** రాజు ఆటకట్టు

1) 10...... Ke8కి వెళ్తే **11. Rd8+** రాజు ఆటకట్టు

ఈ బుజ్జి ఆట ఎలాంటి చతురంగ ప్రియుడినైనా ఆకర్షించగలదు. ఎందుకంటే, మధ్య దశలో మెరుపుదాడిలో అనూహ్యంగా రాణినే బలియిచ్చి ఆట గెలవడం అరుదు.

10 ఫిడే (F.I.D.E) సంస్థ

10.0 అందరము ఒకే కుటుంబీకులం

"GENS UNA SUMUS"

"We are one family" Really??

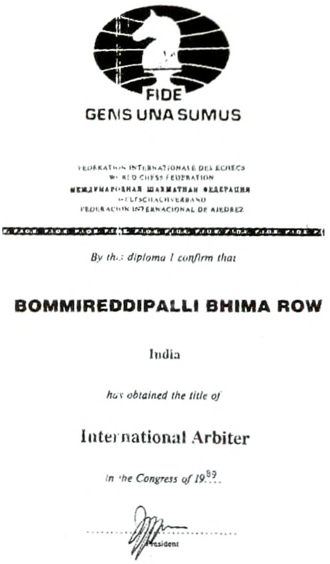
అంతర్జాతీయ చతురంగ సమాఖ్య Federation International Des ECHECS. మొదటి అక్షరములు కలిపితే సంస్థ యొక్క నామధేయం FIDE గా వాడుకలో వుంది. ఈ సంస్థ 1924వ సం॥లో పారిస్ నగరంలో జరిగిన మహాసభలో ఈ "GENS UNA SUMUS" అనే పంక్తిని తమ లక్ష్యంగా నిర్వచించడం జరిగింది. దాని అర్థం "మనమందరం ఒక కుటుంబముకు చెందినవారమే". కానీ ఇందులో నిజం ఎంత???

నిజంగా మనమందరం ఒకే కుటుంబంలోని వారమా? కాని క్రొద్ది సంవత్సరాల క్రితం గారీ కాస్పరోవ్ తక్కిన గ్రాండు మాస్టర్లతో కలసి ఫైడ్‌కి ఎదురు తిరిగి వేరే ప్రొఫెషనల్ చెస్ అసోసియేషన్ అని జి.ఎం.ఎ. గ్రాండ్ మాస్టర్ అసోసియేషన్ అని వేరేగా ఫైడ్ నుంచి వైదొలగి కాస్పరోవ్ వేరే ప్రపంచ చతురంగ చాంపియను పోటీ నిర్వహించి తాను ప్రపంచ చాంపియనుగా వెలిసేడు. ఫైడ్ అతని టైటిలును వెనక్కు తీసికోవడం జరిగింది. ఇప్పుడు ఇద్దరున్నారు. PCA World Champion, FIDE World Champion.

నిజంగా మనమందరం ఈనాటికీ ఒకే కుటుంబములోనివారమా?? విచారకరమైనది. ఇప్పుడిప్పుడే రెండు కలియడానికి ప్రయత్నాలు జరుగుతున్నాయి.

ఇది చతురంగ చరిత్రలో క్రొత్త విషయం కాదు. యథారాజా తథా ప్రజా అన్నట్లు AICF గూడ పలుమార్లు నిలువునా చీలికలై మళ్లీ కలిసింది. అలాగే ప్రతిరాష్ట్రంలోను రాష్ట్ర చతురంగ సమాఖ్యలు విడిపోవడం, కోర్టుకు ఎక్కడం లాంటివి అలవాటయింది. ఇదే గాక మన ఆంధ్రలో చెస్ అసోసియేషన్ ఆఫ్ హైదరాబాద్ ఈనాడు మూడు ముక్కలయింది. విశాఖలో జిల్లా చతురంగ శాఖ రెండు ముక్కలయి

కోర్టులో ఇంకా వుంది. వేరే సంస్థ ఈనాడు కొన్ని పోటీలు జరపడం, క్రీడాకారులను విడదీయడం పరిపాటి అయింది. యీ చతురులు FIDE సంస్థమీద తిరగబడి


FIDE
GENS UNA SUMUS

FEDERATION INTERNATIONALE DES ECHECS
WORLD CHESS FEDERATION
МЕЖДУНАРОДНАЯ ШАХМАТНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
WELTSCHACHVERBAND
FEDERACION INTERNACIONAL DE AJEDREZ

By this diploma I confirm that

BOMMIREDDIPALLI BHIMA ROW

India

has obtained the title of

International Arbiter

in the Congress of 19 89

President

FIDE International Arbitor Title Certificate

మళ్లీ తప్పించుకొని రెండింటిలోను ఆడటం విడ్డూరం. పెద్దవారికి ఒక రూలు, చిన్నవారికి ఒక రూలు. సంస్థలు చిన్నవారి దగ్గర కాగితాల మీద సంతకాలు తీయించుకొని వాళ్ల మీద నల్లేరు బండిలాగ చక్రాలు నడుపుతారు.

కాస్పరోవ్, కార్పోవ్, ఆనంద్‌లకు దొరికే పారితోషకం చాలా ఎక్కువే? కాని ప్రపంచ టైటిలు ఇంకా విలువైనది. కాని దాని విలువ ఇప్పుడు చాలా తక్కువ. ఈ వీరులు ప్రపంచ చతురంగ సమాఖ్యని చులకన చేసి, వంచి, తమ షరతులకు లొంగమని ప్రయత్నం చేస్తున్నారు.

ఈనాటి ఫైడ్ అధ్యక్షుడు 1993లో 31 ఏండ్ల కిర్‌సన్ ఇలియుంజినావ్ రష్యాలో కామిక్సా రిపబ్లిక్‌కు ప్రధమ అధ్యక్షుడు కావడం, తనకు చతురంగం ఒక వినోదం కావడంవల్ల ఫైడ్‌కి కావలిసిన ఖర్చును తన స్వంత అర్జనలో నడపుతున్నాడు. 1994లో అధ్యక్షుడై చతికిలి పడిన సంస్థను కాళ్లమీద నిలబెట్టాడు. ఇప్పుడు చీలికలైన ఫైడ్‌ని కలిపేడు.

2002 సం॥లో అతి చిన్న వయస్సులో రష్యా దేశస్థుడు పానమరోవ్ విశ్వ చతురంగ చాంపియనుగా వెలిసేడు. అతడు ఇంకో రష్యా వేసిలీ ఇవాన్‌చుక్‌పై గెలిచాడు. ఇవాన్‌చుక్ (మనకు తెలిసినదే) ఆనంద్‌పై గెలిచేడు.

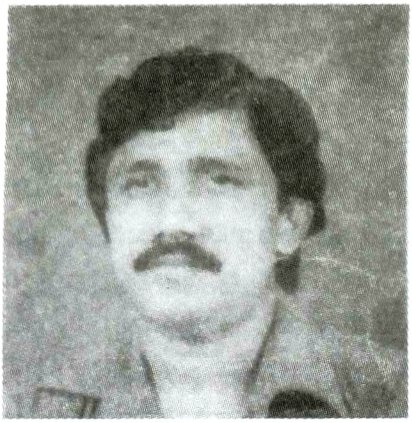
అందువల్ల కాస్పరోవ్ - పానమరోవ్‌తో ఆడటానికి తయారవుతున్నట్లు తెలుస్తుంది. కార్పోవ్ పోటీలలో ఆటని నిరాకరించాడు. క్రామ్నిక్ గూడ ఇందులో ముఖ్య పాత్రను పోషించవచ్చు. అందువలన మన విశ్వనాథ్ ఆనందుకు మళ్లీ 3 సం॥లవరకు విశ్వ చతురంగ పోటీలకు అవకాశాలు లేవు. స్పెయిను దేశంలో నివాసం ఏర్పరుచుకున్న ఆనందు ఇండియాకు తిరిగి వచ్చే సమయం ఆసన్నమయింది.

FIDE అధ్యక్షుడు



కిర్‌నన్ ఇలియామిజోవిచ్

FIDE ఉపాధ్యక్షుడు AICF సెక్రటరీ



ఉమర్ కయాం

ఫైడ్ మూడు టైటిల్సు ప్రధానం చేస్తుంది అవి

1. అంతర్‌జాతీయ గ్రాండ్ మాష్టర్ (పురుషులు) **G.M.** టైటిల్

2. అంతర్‌జాతీయ మాష్టరు, **I.M.** టైటిల్

3. అంతర్‌జాతీయ ఆర్బిటర్ , **I.A.**

మొదటి రెండింటికి పోటీలు ప్రత్యేకంగా వుంటాయి. 11 రౌండ్ల పోటీలలో జి.ఎం. 80 శాతం పాయింట్లు సంపాదించాలి. అలా మూడు అర్హతలు సంపాదించాలి, రేటింగు 2500కు ఎదగాలి.

అలాగే అంతర్‌జాతీయ మాష్టర్‌కు 66 2/3 % పాట్లు సంపాదించి అలా 3 సార్లు అర్హత సంపాదించాలి. తన రేటింగు 2400కు ఎదగాలి.

పెండ్యాల హరిక్రిష్ణ జి.ఎం. టైటిలు తెచ్చుకోగా హంపీ, స్త్రీల గ్రాండు మాష్టరు టైటిలేగాక మగవారిలో జి.ఎం. టైటిల్‌కు 3 అర్హతలు పొందినా పాయింట్లు కావాలి, 2500కు ఎదగడానికి, త్వరలో తను గూడ మగవారి జి.ఎం. బిరుదును సంపాదించుకుంటుంది.

International Arbitor బిరుదుకు, ఆటలో ప్రావిణ్యమేగాక, చతురంగ పోటీలకు సూత్రాలు క్షుణ్ణంగా తెలిసి ఆచరణలో నిర్భయంగా వాటిని ప్రయోగించి మన జడ్జిలవలె, నిర్ణయాలను సూత్రాలకు అనుగుణంగా ఆచరణలో పెట్టి పోటీలను నిర్వహించాలి. దానికి 3 జాతీయ

పోటీలలోగాని, అంతర్జాతీయం పోటీలలోగాని ఉప ఆర్బిటరుగా పనిచేసి ఉండాలి. పైగా నేషనల్ ఆర్బిటర్ పరీక్షలోగూడ ఉత్తీర్ణుడు కావాలి.పలు పోటీలు రాష్ట్ర, జిల్లా పోటీలను, ఆలిండియా పోటీలను నిర్వహించిన అనుభవం ఉండాలి. నాలుగు భాషలు మాట్లాడగలశక్తి, రచనా శక్తి ఇత్యాది వాటిలో అనుభవం వుండాలి.

అంతర్జాతీయ రేటింగులు

ప్రొఫెసర్ ELO అమెరికా దేశీయుడు యీ రేటింగు పద్ధతిని తక్కిన ఆటలలో (ముఖ్యంగా ఫుట్‌బాల్ వంటివి) ప్రవేశపెట్టి, క్రీడాకారుల నాణ్యం చెప్పగల పద్ధతిని ప్రకయోగంలోకి తెచ్చాడు. గణితశాస్త్రంలో యీ శాస్త్రం Theory of Probability మీద ఆధారపడి వుంది. 1960 సం॥లో అమెరికా చతురంగ సమాఖ్య ద్వారా యితడు చతురంగంలో 'రేటింగు' ప్రవేశపెట్టి, తరువాత సెప్టెంబర్ 1970లో సీగర్ పట్టణంలో ఫైడ్ వారు ELO రేటింగ్ సిస్టంను ఉపయోగించి క్రీడాకారులకు అంతర్జాతీయ గ్రాండు మాస్టరు, మాస్టరు బిరుదులు ఇవ్వడానికి నిశ్చయించినది.

ప్రొఫెసర్ ఎలో తన పద్ధతిని విపులంగా నిర్వచించి తన పద్ధతిని స్విస్ పత్రిక చెస్ ఎక్స్‌ప్రెస్ నెం. 415, 1971లోను, జర్మనీకి చెందిన పత్రిక స్కాచ్ - ఇకో నెం.4, 1972లో డాక్టర్ చెరుబిన్ ప్రచురించడం జరిగింది.

ఆనాటికి రెండు పద్ధతులు వాడుకలలోకి వచ్చెను. బ్రిటిష్ చెస్ ఫెడరేషన్ వారి బి.సి.ఎఫ్ రేటింగ్ పద్ధతిగాక యిప్పుడు ఎలో పద్ధతి గూడ అమలులోకి వచ్చాయి. సర్ రిచర్డ్ క్లార్కె వీటిని ఆచరణలోకి తెచ్చే పద్ధతిని సూచించేడు. దీనికి రష్యను, అమెరికా యూరోపియన్లుగూడ తర్జన భర్జనల తరువాత ఒప్పందంకి వచ్చారు. **ELO, BCF** లు యీ విధంగా ఒప్పందంకి వచ్చాయి.

IRL (fig) = 8 x BCF - 600

or BCF = (IRL (fig) + 600) / 8

INGO = 280 - BCF (Fig)

GM level

of 2500 = BCF grading of 257

IM level

of 2400 = BCF grading or 207

IRL అంటే 1 అంతర్జాతీయ రేటింగు లిస్టులో రేటింగు 2200 నుండి మగవారిది, 2000 నుండి ఆడవారికి

మొదలవుతుంది. కాని ఈనాడు మగ, ఆడ అందరికీ 2000 నుండే మొదలవుతుంది. రేటింగు 1 ఆర్ ఎల్‌ను ఆరు నెలలకు చూడగా బి.సి.ఎఫ్ ఎంత కాలమైన వర్తిస్తుంది.

దీనికి ఇద్దరిలో వారి రేటింగు వ్యత్యాసం బట్టి వారు ఎంత శాతం పాయింట్స్ గెలవగలరో చెప్పగలరు.

క్రింది పట్టిక చూడండి

% శాతం పాయింట్లు గెలుపు

రేటింగు వ్యత్యాసం	ఆటగాళ్ళు ఎక్కువ రేటింగు	తక్కువ రేటింగు
0-3	50	60
47-53	57	43
107-113	65	35
189-197	75	25
236-245	80	20
358-374	90	10
735కి పైగా	100	0

ఆనందు రేటింగు 2800 మన సీనియరు వనితలు 2050లో ఉండగా, ఆడితే అన్ని ఆటలు ఆనందే గెలవగలడని మనం చెప్పవచ్చు. ఎందుకంటే వారి రేటింగు వ్యత్యాసం 750కు మించినది.

ఆవరేజ్ రేటింగ్

అలాగే పోటీల ఆవరేజ్ రేటింగ్ అంటే అందరి రేటింగులు కూడి మొత్తం ఆటగాళ్ల సంఖ్యతో విభజించగా వచ్చిన అంకె వల్ల గూడ పోటీలో ఆనంద్ ఎన్ని గెలవగలడు అని చెప్పవచ్చు. ఆనంద్ రేటింగ్‌కు, ఆవరేజ్ రేటింగ్‌కు వ్యత్యాసం తెలిసికొని పైన పట్టీలో చూసి చెప్పవచ్చు. ఆనంద్‌కు ఎన్ని వస్తాయో!

పోటీల శాఖా బలం

పోటీలలో చేరిన ఆటగాళ్ల రేటింగు మీద ఆధారపడి వుంటుంది. పోటీల ఆవరేజ్ రేటింగ్‌ను బట్టి పోటీల అంతస్తు, IM/GM Title కి అర్హతకు ఎన్ని పాయింటు సంపాదించాలో గూడ క్రింది పట్టిక ఇస్తుంది.

పట్టిక (Table)

Avg. Rat.	Catg. Tourn.	Expected Results % GM	IM
2251-2275	1	-	76%
2276-2300	2		73%
2401-2435	7	76%	57%
2501-2525	11	64%	43%
2626-2650	16	47	
Super GM above 2800	19	as Anand, Kasporov Karpov etc.	

10.1 ఫిడే పోటీల నిర్వహణ

ఫైడ్ సంస్థ చాలా ఎదిగింది. ప్రపంచ వ్యాప్తంగా పోటీలు గూడ జూనియర్స్‌కి, ఎజ్ గ్రూప్ 8- 14 ఎండ్ల వారికిగూడ విశ్వ చాంపియన్ పోటీలు నడుపుతున్నారు. మన దేశం నుంచి ఆశియా చాంపియను బిరుదు చాలామంది గెలుచుకున్నారు. **పెండ్యాల హరిక్రిష్ణ, హంపీలు 10, 12, 14 ఏండ్లు పోటీ లేక జూనియర్ విశ్వ చాంపియన్లుగా బిరుదులు కైవసం చేసుకోవడం మనకు తెలుసు.**

అయితే పోటీలు రకరకాలుగా చతురంగంకి వర్తిస్తాయి. వాటి పద్ధతులు, పేర్లు, తెలిసికుందాం, పాయింటు సమమయినప్పుడు టైటిలు అంటే ప్రథమస్థానం, గోల్డ్, సిల్వర్ & బ్రాంజ్ 3వ స్థానాలు ఎలా ఇప్పుడు పద్ధతి చూడాలి.

1. Knock Out System : క్వార్టరు ఫైనలు, సెమీ ఫైనలు, ఫైనలు పోటీలో చేరిన వారి సంఖ్యకు Square root సంఖ్య ఎన్ని రౌండ్లో నిర్ణయిస్తారు.

2. Swiss League పద్ధతిలో 50 కంటే ఎక్కువ మంది వుంటే ఈ వద్ధతి. ఇందులో తెలుపు నలుపు రంగులు రౌండు రౌండుకు మారాలి. ఒకే స్కోరుగాని, దగ్గర స్కోరువాళ్లకు పోటీ ప్రతి రౌండుకు మారుతుంది. అలా ప్రోగ్రేసీవ్ స్కోరు అందుకు నిర్ణయం తీసికొనగలరు.

ఇద్దరికి అంతిమ రౌండు అయ్యేసరికి సమాన స్కోరు వుంటే దాన్ని టై బ్రేకింగు రూల్సు ఇలా వుండేవి పూర్వము.

1) మిడియను పద్ధతి,

2) సోల్కలోఫ్ పద్ధతి,

3) సోనెన్‌బర్‌జరు పద్ధతి

4) ఎక్కువ గెలుపులు,

5) ఇద్దరి మధ్యజరిగిన ఆటలో రిసల్టు ఎవరు గెలిచారు అన్నది,

6) ఎవరు ఎక్కువ నలుపు రంగులో ఆ స్కోరు సంపాదించారు.

7) టాస్.

అన్ని సమానమయితే **రూపాయి** తీసి టాస్ మీద నిర్ణయించడం జరుగుతుంది. కాని వీటికి ప్రారంభం ముందరే ఆడే రౌండ్ల సంఖ్య, టైబ్రేకు వద్ధతి అందరికి తెలియజేయాలి **ముందరే - ఆఖరు రోజున కాదు.**

ప్రోగ్రేసీవ్ స్కోరు నమం అయినప్పుడు దానిలోంచి మొదటి రౌండు స్కోరు తీసి అదే సమ అయి రెండవ రౌండు స్కోరు తీసి అలా అలా వెళ్లాలి అయినా అప్పుడు గూడ సమం అయితే టాసు వేయడం జరుగుతుంది. పైన జెప్పిన పూర్వము జరిగేవి. ఇప్పుడు కాదు.

పట్టికలు తయారుగా వున్నాయి.

3) రౌండు రాబిన్ పద్ధతిలో - అందరూ అందరితో ఆడుతారు ఇది 20 ఆటగాళ్లకే పరిమితం. అంతకంటే ఎక్కువ వుండకూడదు, స్విస్ లీగుకు పోవాలి.

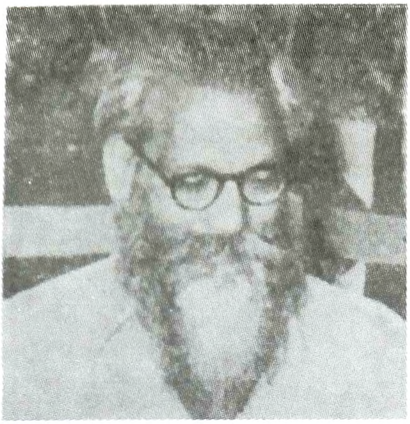
పెయిరింగ్ సిస్టమ్

మొదటి రౌండులో ఎవరు ఎవరితో ఏ రంగుతో ఆడాలో నిర్ణయించాలి. దానికి వాళ్ల రేటింగు, వారి పోటీల గెలుపులు దృష్టిలో వుంచి ఒక పట్టిక లిస్ట్ ఆఫ్ ర్యాంకింగ్ తయారు చేసి దాన్నే **సీడింగ్ అంటారు.** సగం మంది 40 వుంటే 20 మందికి సీడ్ ఇచ్చి మిగతావారిని వీరి మీదికి ఆట ఆడమని తయారు చేస్తారు. రేంకు ప్రకారం.

వర్మా సిస్టమ్

అందులో ఒక దేశం, ఒకే సంఘం వారు మొదటి రెండు రౌండ్లులో వాళ్లలో వాళ్లు ఆడేటట్లు చూస్తారు. ఎందుకంటే ఆఖరి రౌండ్లలో వాళ్లలో వాళ్లు ఆడకుండా పాయింట్లు సర్దుకొని గెలుపు ఓటమి, సమంలు, నిశ్చయించుకొని తక్కనవారికి బిరుదుగాని, స్థానాలు రాకుండా 'కిరికిరి' చేయగలరు. దీనినే **వర్మా సిస్టమ్ 1984లో ఈ ఐ.జి. స్పెషల్ బ్రాంచి పోలీసు అధికారి** C.R.P.F.(RAW) **అధిపతి.** ఆయన రూపొందిచినది ఈనాటికి అమలులో వుంది.

ఈనాటి విశ్వ చతురంగ చాంపియను పోటీకి క్రింది వివరాలు తెలుస్తాయి.



B.వర్మా (C.R.P.F.) A.I.C.F. **మాజీ అధ్యక్షుడు**

<u>ఫార్మాట్</u> : వందమంది క్రీడాకారులు ఉంటారు పోటీలలో కాని అందులో 72 మంది ప్రథమ రౌండులో నాక్ అవుట్ సిస్టమ్‌లో పోగా రెండవ రౌండులో 36 మంది రాగా వారితో 28 మంది సీడింగ్‌తో రెండవ రౌండుకు వస్తారు. మొత్తం 64 మంది మొదటి 72 మంది ఇతర జోనల్ సిస్టమ్‌లో గెలుపొంది వచ్చిన వారే.

<u>టైమ్ కంట్రోల్</u> : 40 ఎత్తులకు 100 నిమిషాలు, ఆ తరువాతి 20 ఎత్తులకు 50 నిమిషాలే. ఇంకా ఆట ముగియకపోతే 10 నిమిషాలలో ఆట ముగించాలి. ఈ 10 నిమిషాలకి ఎత్తుకు 30 సెకెండ్లు జత చేర్చాలి.

అలా జరగకపోతే మరునాడు రెండు గేములు ఆడి 25 నిమిషాలలో ముగించాలి. 30 సెకెండ్లు ప్రతి ఎత్తుకు జతచేసి ఇంకా సమం అయినపుడు మరో రెండు గేములు 15 నిమిషాలలో

(10 సెకండు ప్రతి ఎత్తు జత చేర్చి) ముగించాలి.



ప్రప్రథమ AICF నేషనల్ చాంపియన్
ఆర్.బి.సాప్రే

ఇంకా సమంగా వుంటే ఒకే ఒక ఆటకు బ్లిట్జ్ పద్ధతిలో తెలుపుకు 4 నిమిషాలు, నలుపుకు 5 నిమిషాలు ఇచ్చి 10 సెకెండ్లు జత జేరుస్తారు.

ఇంకా రిసల్టు రాకపోతే తెలుపుకు 6 నిమిషాలు, నలుపు 4 నిమిషాలు ఇచ్చి తెలుపు గెలవాలి లేకపోతే ఓడినట్లు అవుతుంది.

14వ వరల్డ్ ఫైడ్ 1999లో జరిగినదానిలో ప్రైజ్ మనీ 3 మిలియన్లు, 30 రోజులు జరిగాయి. గెలిచినవారికి 660,000 డాలర్లు, 29 అగష్టున ప్రథమ చాంపియనుగా కలిఫ్ మెన్ నిలిచేడు. ఆనందు, కార్పోవ్, క్యాస్పరోవ్, క్రామ్నిక్‌గూడ ఆడలేదు.

10.2 రౌండు రాబిన్ పద్ధతిలో పైరింగ్

"Knockout" “కొట్టి వేత” పద్ధతిలో ఓడినవాడు మొదటి రౌండులోనే పోటీ నుండి వైదొలగడం మనకు తెలుసు. రౌండు రాబిన్ అంటే అందరూ అందరితో ఆడే పద్ధతిలో ఇద్దరిద్దరిని పోటీకి జత చేర్చడం పద్ధతికి 20 మందికి పైగా ఉండరాదు. 20కి ఎక్కువయినచో స్విస్ లీగ్ పద్ధతిలో పోటీ జరపాలి. నాక్ అవుట్ పద్ధతిలో అదృష్టంకి తావు వుంది. పెద్ద ఆటగాడితో మొదటి రౌండు తగిలితే ఓటమి చవి చూడవచ్చు. తన అదృష్టం బాగా వుంటే చిన్న ఆటగాడితో తగిలి రెండోరౌండుకుకు పోవచ్చు.

అది సమంజసం కాదు, దానికి రౌండు రాబిన్ పద్ధతి మెరుగు కాని 20కి ఎక్కువ వుంటే స్విస్ లీగ్ పద్ధతికి పోవాలి. 100కి పైగా వుంటే నాక్ అవుట్ పద్ధతి రెండు రౌండ్లు జరిపి పిదప మిగతా రెండూ ఆచరణలో పెట్టవచ్చు. ప్రస్తుతం విశ్వ చాంపియను పోటీకి నాక్ అవుట్ పద్ధతికి వచ్చింది. అందులో గూడ, **రాపిడ్ చెస్ అంటే 15ని, 30ని వ్యవధిలో ఆట ముగించడం,** ఇంకా సమమయినప్పుడు బ్లిట్జ్ 5నిమిషాల

వ్యవధిలో ఆటకు తెరవేయడం జరుగుతుంది.

రౌండు రాబిన్ పద్ధతిలో జత చేర్చడం

ఇందులో రౌండు రౌండుకు స్విస్ పద్ధతిలాగే రంగు మారుతుంది. రెండు మాట్లకంటే ఒకే రంగు ఎక్కువ రాకూడదు. చిన్న క్లబ్బులు ఎపార్ట్‌మెంట్‌లలో 7గురు ఆడితే వారి పెయిరింగ్ (జతలు) ఇలా వుంటాయి. ప్రతి ఒక్కడు మిగతా ఆరుగురితో ఆడాలి. ప్రతి రౌండుకు రంగుమారాలి. ఒక్కొక్కనికి ఒక నంబరు ఇచ్చి క్రింది విధంగా నిలువుగా వ్రాయండి. 4వ వానికి బై వచ్చింది.

రౌండ్ 1

వైట్	బ్లాక్
1	7
2	6
3	5
4	బై

4కు బై వచ్చింది తెలుపు రంగు!

రౌండ్ 2

రూల్ : ఇందులో నల్లరంగుతో ఆడిన అఖరి వాడు 5 తెలుపులో మొదటివాడుగా రావాలి. బై వచ్చిన వాడితో ఆడాలి 5-4

తెలుపు	నలుపు
5	4
6	3
7	2
1	బై

1కి బై వచ్చింది.

రౌండ్ 3

తెలుపు	నలుపు
2	1
3	7
4	6
5	బై

ROUND NO. 4

1	2	3	4	5	6	7
1-7	5-4	2-1	6-5	3-2	7-6	4-3
2-6	6-3	3-7	7-4	4-1	1-5	5-2
3-5	7-2	4-6	1-3	5-7	2-4	6-1
4Bye	1Bye	5Bye	2Bye	6Bye	3Bye	7Bye

ఇందులో ప్రతి ఒక్కడు రంగులు సమంగా పొందగలడు. మరియు బై వచ్చినవానికి తరువాతి రౌండులో నల్లరంగు ఇవ్వాలి. బైకి (1/2గాని) 1గాని పాయింట్లు వస్తాయి.

అదే సరి సంఖ్యలో ఆటగాళ్లు ఆట 8 మంది వచ్చినపుడు బై స్థానంలో 8నంబరు ఆడవచ్చు ఇలా.

రౌండ్ 1లో 8 నలుపుతో 4తోను
రౌండ్ 2లో 8 తెలుపుతో 1 తోను
రౌండ్ 3లో 8 నలుపుతో 5 తోను
రౌండ్ 4లో 8 తెలుపుతో 2 తోను
రౌండ్ 5లో 8 నలుపుతో 6 తోను
రౌండ్ 6లో 8 తెలుపుతో 3 తోను
రౌండ్ 7లో 8 నలుపుతో 7తో ఆడాలి.

రూల్ : ఆటగాళ్లు నరినంఖ్యలో ఉంటే (ఈవెన్ నెం.) ఒకటి తగ్గించి (7)తో చేసిన పట్టికలో వేసి జతచేర్చి, ఆఖరి నంబరుకు బై స్థానంలో తగ్గించిన నంబరును(8) పైన చూపినట్లు చేర్చాలి.

స్వంతంగా పోటీలలో పాల్గొనే వారి బేసి నరినంఖ్యలకు అనుగుణంగా పైరింగు పట్టికలను తయారు చేసికోవచ్చు. ప్రయత్నించండి! ఆర్బిటర్లు జన్మించాలి!!

10.3 స్విస్ పద్ధతిలో పైరింగ్

ఇందులో క్రింది నియమావళి వర్తిస్తుంది.

నియమం 1 : ఏ ఒక్క ఆటగాడు మిగతా ఏ వక్కడితోను రెండు సార్లు ఆడగూడదు.

నియమం 2 : ప్రతి ఒక్కడు, ఇంకొకనితో జత చేర్చినపుడు, ఇద్దరికి స్కోరు సమంగా వుండాలి, లేకఅట్టే తేడా వుండకూడదు.త అంటే బలమైనవారు బలహీనుడుతో ఆడకూడదు. ప్రతి రౌండులో చూడవలసిన విధి, రేటింగు వుంటే 100 పాయింట్లకు వ్యత్యాసానికి మించరాదు, వీలయినంత వరకు.

నియమం 3 : వీలయినంతవరకు ప్రతి ఒక్కనికి తెలుపు నలుపు రంగులు నమంగా ఆటలకు ఇవ్వాలి. 6 ఆడినపుడు 3 ఆటలు తెలుపుతో 3 నలుపుతో - వరుసగా మూడు మాట్లు ఒకే రంగు ఇవ్వకూడదు.

నియమం 4 : తెలుపు నలుపు ప్రతి రౌండు మారుతుంది వీలయినంతవరకు ఒకే రంగు వరుసగా రెండు మార్లు కంటే ఎక్కువ రాకూడదు. పోటీల ఆర్బిటరు వీలయినంత దాకా ప్రయత్నించవచ్చు. అందుకే సరి సంఖ్య వుంటే ఆటగాళ్లకు తెలుపు నలుపు సమంగా రావచ్చు. సరిసంఖ్య రౌండులో రంగుల సంఖ్య సమం చేయడానికి వీలవుతుంది. బేసి నంఖ్య రౌండులో ఒకటి ఎక్కువ ఇవ్వవచ్చు. అందువలన **బేసి నంఖ్యలో ఆటగాండ్రు వుండేటట్లు ఆర్బిటర్లు ఇష్టపడవచ్చు.** ఆఖరి రౌండులో ఇది ఆచరణలో చేయలేకపోవచ్చు. అప్పుడు 7

పాయింట్లు వాడు 5 వాడితో ఆడటం రెండు సార్లు ఒకే రంగు వరసగా వచ్చిన వానికి ఇంకో రంగు ఎక్కువ అంటే 3 ఒకే రంగు ఇవ్వవచ్చు. ఆఖరి రౌండులో మాత్రం.

సీడింగ్ బిఫోర్ లాట్స్

మొదటి రౌండ్లో లాటరీ తీసి ఇద్దరిద్దరినీ జత చేయవచ్చు. దానికంటె కొంచెం మెరుగు, వారివారి రేటింగ్ ఆట (బలాన్ని) అంతస్తుని బట్టి వరుసగా లిస్టు 'సీడింగ్' చేసి తరువాత నగం 'బి' గ్రూపులుగా మంచి ఆటగాళ్లని ఎ, రెండో గ్రూపులోంచి బి, లాటరీ పద్ధతిలో జతపరుచడం మెరుగు.

నియమావళి 5 : ఒక రౌండులో పోటీలు అన్నీ ముగిసి, వాళ్ల పాయింట్లు తెలిసేకే, తరువాతి రౌండు పెయిరంగ్ చేయాలి. ఒక రౌండు ఆటలు ముగియకపోతే ఆ రౌండుకు మాత్రం యిద్దరికి అర పాయింటు ఇచ్చి (అంటే సమం అయినట్లు) తరువాతి రౌండుకు పెయిరింగ్ చేయాలి.

నియమావళి 6 : చివరిదశకు వచ్చినపుడు ఆఖరి రౌండ్లలో పరిశీలిస్తే కొందరికి ఒక రంగు ఎక్కువ రెండవది తక్కువ వచ్చినపుడు, దాన్ని వీలయినంత వరకు సమం చేయడానికి ఆరబిటరుకు పెయిరింగ్ ఎలా చేయాలో ఎవరితోనే చేసే descrition వుంది.

సమ స్కోరును ఛేధించడం (Tie Breaking)

1) మీడియన్ స్కోర్ (Median Score) : మొత్తం గెలిచిన పాయింట్లు నుంచి శక్తివంతమైన ఆటగాడి స్కోరును, మరీ బలహీనుడు తక్కువ స్కోరు వాడి స్కోరును తీసి వేసి, మిగిలినది ఎంతవుందో దానినే ప్రథమ స్థానేకి చూడవచ్చు.

సోకలోఫ్ స్కోరు Sokoloff Score

పాయింట్లు నమమైనపుడు సోకలోప్ స్కోరును చూసి రాంకులు నిర్ణయించడం జరుగును. సోకలోఫ్ స్కోరు ఒక ఆటగాడికి ఎంత వచ్చింది అని చూడటానికి తాను ఆడిన వ్యక్తుల పాయింట్లను అందరివీ కూడితే వచ్చేదే అది! తను ఆడిన ప్రత్యర్థులు సమర్థులైతే వారుగూడ ఎక్కువ పాయింట్లు సంపాదించుకొని ఉంటారు. అందువల్ల అలాంటి వారు తనకు ప్రత్యర్థులవగా నీ సోకల్యోవ స్కోరు ఎక్కువ చూపిస్తుంది. బలహీనులతో ఆడితే వారి పాయింట్లు తక్కువగా వుంటాయి. అందువల్ల సోకలోవ్ స్కోరు ఎక్కువగా వుంటే నీవు తెచ్చుకున్న పాయింట్లు బలవంతులతో ఆడి నంపాదించి నవిగావున, నీ స్కోరు పాయింట్లు

నముమ్మైనాగూడ, విలువైనవని తెలిసికోవాలి.

ప్రోగ్రెసీవ్ స్కోర్ : స్కోరు కార్డులో ఎవరితో ఆడేవో, ఏ రంగుతో ప్రత్యర్థి నెంబరు గెలిస్తే 1 పాయింటు ఓడితే సున్న, సమం అయితే 1/2, నీ టోటలు స్కోరు ప్రతి రౌండు తరువాత గెలుస్తూ వుంటే పెరుగుతూ వుంటుంది, మొత్తం స్కోరులను కూడితే ప్రోగ్రెసీవ్ స్కోరు వస్తుంది.

చివరి8 రౌండ్లు గెలిస్తే నీ పాయింట్లు 8 వచ్చాయి అనుకో. ప్రోగ్రసీ స్కోరు 36 రావచ్చు. కాని మధ్యలో ఓడితే తక్కువ అవుతుంది. అలా ఈ స్కోరు బట్టి నీ స్థానం నిర్ణయిస్తారు.రీ చివరిస్కోరు సమమయయినా చివరి రౌండులో పోయినవాడి పోగ్రసీ స్కోరు, మొదటి రౌండ్లలో పోయినవారికంటె ఎక్కువ వుంటుంది.

సోనన్ బర్గర్ సిస్టమ్ :

Sonen Berger System

ఈ పద్ధతిలో ఒక ఆటగాడు తాను గెలిచిన వారి ప్రతి ఒక్కడి పాయింట్లు కలిపిన మొత్తానికి తాను సమం చేసి కొన్న ప్రత్యర్థుల పాయింట్లు కలిపి వచ్చిన మొత్తంలో నగం భాగమే పై మొత్తానికి కలిపితే అదే ఆటగాడి బలంగా, పాయింట్లు నిజ స్వరూపంగా నిర్ణయించి వారి వారి స్థానాలను నిర్ణయించడం జరుగుతుంది.

లేటెస్ట్ స్విస్ సిస్టమ్

Latest Swiss System

ఇందులో రేటింగులకు ప్రాధాన్యమిచ్చి, వారు గెలిచిన యితర పోటీలకు ప్రాధాన్యం యీ మధ్యనే తన 'ఫార్మ్'కు గూడ ప్రాముఖ్యతనిచ్చి, క్రీడాకారులు రాంకులు ఇచ్చి వారిని సీడెడ్ ఆటగాళ్లగా చూడటం ఈ పద్ధతిలో ముఖ్యం. సమం స్కోరేగాక వారి రేటింగుల వ్యత్యాసం ఎక్కువగాకుండా పైరింగుకు ప్రాధాన్యత ఇవ్వడం చూస్తాము. అందువల్ల ఈనాడు కంప్యూటర్‌తో పైరింగు చేయగల సాఫ్ట్‌వేర్ వచ్చింది. అందువల్ల ఆర్బిటర్‌ల ప్రమేయం లేకుండా కంప్యూటర్ పెయిరింగ్ చేయుడం ఈనాటి వ్యవస్థలో ఒక అపురూప విశేషం.

40 మంది ఆడితే మొదటి రౌండులో 20 మందిని సీడ్ చేయాలి. వీళ్లు మిగతావారితో ఆడటానికి పైరింగు జత చేర్చాలి. అంటే 1వ నంబరు సీడ్ ఆటగాడు 21 నంబరుతో ఆడాలి. 2-22తో అలా 20-40తో.

కానీ ఏ రంగులు సీడ్‌కి ఇవ్వాలి అనేది టాసు (Toss)తో నిశ్చయిస్తారు. టాసు సీడ్‌లకి 1వ నంబరుకు వస్తే 1వ

నంబరు తెలుపు, 21 నలుపు, 22వ నంబరు తెలపు, 2వ నంబరు నలుపు అలా రంగులు సీడ్ చేసినవారికి మారుతూ వుంటాయి. చివరికి 40కి తెలుపు, 39కి నలుపు బేసి సంఖ్యలకు తెలుపు సరి సంఖ్యలకు నలుపు, టాస్‌లో సీడ్స్‌కి 1వ నంబరుకు నలుపు వస్తే 21వ వానికి తెలుపు. 21 - 1 సీడ్స్ నంబర్లలో బేసి సంఖ్యలకు నలుపు, సరి సంఖ్యలకు తెలుపు. ఇందులో ఓడినవాళ్లు, ఓడినవాళ్లుతో గెలిచినవాళ్లు, గెలిచినవాళ్లతో సమం చేస్తే 1/2 పాయింట్లతో జత చేర్చి పైరింగు, రంగు ఇవ్వాలి. అంటే సమాన పాయింట్ల వాళ్లని గ్రూపులుగా.

క్లుప్తంగా పైరింగ్

రెండు రౌండ్ల తరువాత 5 గ్రూపులు వస్తాయి.

పాయింట్లు 2, 1 1/2, 1, 1/2, 0

పైరింగు ఇలా చేయాలి. 2 పాయింట్లు వచ్చినవారు, మిగిలినవాడు (బేసి సంఖ్య) 1 1/2 పాయింట్లలో ఎక్కువ రాంకుగలవానితో వీలయినంత వరకు రంగు సరిపోవాలి తరువాత 1 1/2 పాయింట్లు - దీని తరువాత 0 పాయింట్ల వారికి తరువాత 1/2 పాయింట్లకు, ఆఖరున మధ్య గ్రూపు 1 పాయింటు వారికి వేసి మళ్లీ మళ్లీ రంగులు సరిచేసి పైరింగు చేయాలి.

10.4 జాతీయ, అంతర్జాతీయ రేటింగులు

The Rankings

Men: 1. Garry Kasparov(Rus) 2838, 2. Vladimir Kramnik (Rus) 2807, **3. Viswanathan Anand (Ind) 2755,** 4. Michael Adams (Eng) 2752, 5. Veselin Topalov (Bul) 2745, 6. Ruslan Ponomariov (Ukr) 2743, 7. Evgeny Bareev (Rus) 2726, 8. Peter Leko (Hun) 2717, 9. Alexander Morozevich (Rus) 2716, 10. Vassily Ivanchuk (Ukr) 2711, 11.Boris Gelfand (Isr) 2710, 12.Alexander Grischik (Rus), 13.Alexe Shirov (Esp) 2697, 14.Peter Svidler (Rus) 2690, 15.Alexander Khalifman (Rus) 2690, 16.Vladimir Akopian (Arm) 2689, 17.Anatoly Karpov (Rus) 2687, 18.Nigel Short (Eng) 2682, 19. Judit Polgar (Hun) 2681 and 20. Ivan Sokolov (Ned) 2677.

Women : 1.Judit Polgar (Hun) 2681, 2.Xie Jun (Chn) 2562, 3. Maia Chiburdanidze (Geo) 2516, 4. Pia Cramlin (Swe) 2508, 5. Alisa Galliamova (Rus) 2505,

6.Zhu Chen (Chn) 2505, 7.Anra Skripchenko-Lautier (Fra) 2497, 9.Lei (Chn) 2490, 11.Ekaterina Kovalevskaya (Rus) 2486, 12.Corina Peptan (Rom) 2477, 13.Wang Pin (Chn) 2475, **14.Koneru Humpy (Ind) 2473,** 15.Xuyuhua (Chn) 2473, 16. Sofia Polgar (Hun) 2462, 17. Viktorija Cmilyte (Ltu) 2460, 18. Alexandra Kosteniuk (Rus) 2459, 19. Nino Khurtsidze (Geo) 2455, 20. Peng Zhaoqin (Ned) 2454.

Junior boys : 1. Russian Ponomariov (Ukr) 2743, 2.Alexander Grischuk (Rus) 2702, 3. Etienne Barcot (Fra) 2653, 4. Pons Francisco Vallejo (Esp) 2648, 5. Teimour Radjabov (Aze) 2618, 6. Lenier Dominghuez (Cub) 2613, 7. Buxiangzhi (Chn) 2602, 8. Lazaro Bruzon (Cub) 2590, 9. Levon Aronian (Arm) 2585, 10. Arkadij Naiditsch (Ger) 2581, 11.Evgeny Alekseev (Rus) 2580, **12. Pendyala Harikrishna (Ind) 2568,** 13. Zviad Izoria (Geo) 2565, 14. Baadur Jobava (Geo), 15. Pavel Eljanov (Ukr) 2561, 16. David Navara (Cze) 2659, 17.Alexander Kovchan (Ukr) 2558, 18. Arytom Timofeev (Rus) 2558, 19. Zahar Efimenko (Ukr) 2557 and 20. Shakhriyaz mamedyarov (Aze) 2552.

Junior girls : 1. Koneru Humpy (Ind) 2473, 2.Viktorija Cmilyte (Ltu) 2460, 3. Alexandra Kosteniuk (Rus) 2459, 4. Tatiana Kosintseva (Rus) 2441, 5. Lilit Mkrtchian (Arm) 2422, 6. Ana Matnadze (Geo) 2415, 7. Irina Krush (USA) 2413, 8. Natalija Pogonina (Rus) 2397, 9. Nadezhda Kosintseva (Rus) 2394, 10. Ekaterina Plovnikova (Rus) 2387, 11. Zhao Xue (Chn) 2385, 12. Olga Zimina (Rus) 2372, 14. Yelena Dembo (Hun) 2369, 15. Anita Gara (Hun) 2365, 16. Jana Jackova (Cze) 2361, 17. Wang Yu (Chn) 2355, 18. Bathuyag Mongontuul (Mgl) 2351, 19. Regina Pokorna (Svk) 2347 and 20. Irina Sudakova (Rus) 2346.

India's top 20 : 1. Viswanathan Anand 2755, 2. Krishnan Sasikiran 2650, **3. Pendyala Harikrishna 2568,** 4. Dibyendu Barua 2542, 5. Surya Shekhar Ganguly 2524, 6. Sandipan Chanda 2507, 7. Abhijit Kunte 2477, **8. Koneru Humpy 2473,** 9. Praveen Thipsay 2460, 10. R.B. Ramesh 2456, 11. Tejas Bakre 2450, 12. Roktim Bandyopadhyay 2445, 13. Dinesh Kumar Sharma 2430, 14. P.Magesh Chandran 2428, 15. G.B. Prakash 2421, 16. Sriram Jha 2421, 17. D.V. Prasad 2420, 18. Lanka Ravi 2419, 19. S.Satyapragyna 2415, 20. M.R.Venkatesh 2408.

సెంటర్ ఫర్ డెవలప్‌మెంట్ ఆఫ్ చెస్ 11

Centre for Development of Chess (C-DOC)

చతురంగం క్రీడని బాల బాలికలలో ప్రవేశం కల్పించడానికి వై.ఎం.సి.ఎ. విశాఖపట్టణంలో 12 ఏండ్లు వేసవి చతురంగ కోచింగు క్యాంపులను నడిపి దాదాపు 600 మంది 16 ఏండ్లలోపు చిన్నారులకు తరిఫీదు ఇచ్చిన బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమారావు యీ సంస్థకు జన్మనిచ్చి, 1986 నుండి 1996 వరకు విశాఖలో నడిపి 1997లో బెంగుళూరులో కూడ 6 నెలలు గడిపి, D.R.D.Oలో బాల బాలికలకు వారి కోరికపై శిక్షణా శిబిరం నడిపి హైదరాబాద్‌లో 1997 జులైలో స్థిరపడిన సంస్థ.

చతురంగ క్రీడకు ప్రోత్సాహించమని జంటనగర పాఠశాలలో శిక్షణా శిబిరాలు నడిపి 1999/2000 సంవత్సరాలలో మిల్లినియమ్ ప్రాజెక్టు నడిపి 200 మంది వరకు విద్యార్థులకు ఉచిత శిక్షణనిచ్చి, పాఠశాలలకు, వాటి ప్రిన్సిపలులకు షీల్డులను బహుకరించిన ఘనత యీ సి-డాక్ అనే సంస్థ చతురంగ అభివృద్ధికి తోడ్పడటం గ్రహించాలి.

విశాకలో ఎస్.కీర్తి, రవిచంద్రలు, అండర్-14, అండర్-12లలో ఆంధ్ర రాష్ట్ర చాంపియనులుగా నేషనల్ ఏజ్ గ్రూపులలో పాల్గొనడం ఒక విశేషం.

లేటు జి.శ్రీనివాస రావు, శ్రీ భీమారావు, డైరెక్టరు సి-డాక్ వారి ప్రోత్సాహముతో జార్జియా హై, స్పోర్ట్స్ స్కూల్ టిబ్లిసిలో శిక్షణకు పంపబడి, మధ్యలో అక్కడి సోవియట్ చిన్నాభిన్నమయినపుడు మన దేశానికి తిరిగి వచ్చి ఆంధ్ర రాష్ట్ర చాంపియనుగా నిలచి పెక్కు పోటీలలో ప్రథమ బహుమతి విశాఖలో చేజిక్కికొన్న వ్యక్తి. అలాగే కేశవానంద క్రిష్ణ అండర్-14 ప్రపంచ పోటీలకు మన దేశంనుంచి తరలి వెళ్లడానికి శ్రీ భీమారావు వారి సి-డాక్ సంస్థ ఎంతో సహాయకారిగా నిలచి, అతనికి ధన సహాయం చేకూర్చారు. ఆంధ్ర రాష్ట్ర సమాఖ్యగాని, ఎ.ఐ.సి.ఎఫ్‌గాని చేయలేని పని వీరు చేసి ఆ బాలుడు పోర్టో రికోలో ప్రపంచ బాలురు అండర్-14 పోటీలలో పాల్గొనడానికి వీరి కృషి ఫలించినది.

ప్రతి ప్రత్యేకత వెనుక మనిషికి ఒక

ఆట నీడ వుంటుందని అనడం మనకు తెలుసు. తనకు చతురంగం క్రీడలో పరిచయం అంత లేకున్ననూ ఆ క్రీడను ప్రోత్సాహించడం కోసం తన భర్తకు అన్ని విధాల తోడ్పడి యీ సంస్థ ప్రతిష్ఠకు కారకురాలైనది వారి పత్ని శ్రీమతి బి. పద్మ మహాలక్ష్మి. ఆమె హైదరాబాదులో బొవనపల్లి సత్యసాయి విహార స్కూలుకు 2000 మిల్లినీయుము షీల్డ్‌ను బహుకరించి చతురంగంకు చేయినిచ్చిన పాఠశాలకు ప్రిన్సపలు శ్రీమతి మీనాక్షి బక్షీ, శ్రీ భీమారావుగార్లను పొటోలో చూడవచ్చు.



బొవనపల్లి సత్యసాయి విహార స్కూలుకు 2000 మిల్లీనియమ్ షీల్డును బహుకరించిన శ్రీమతి పద్మాభీమారావు - గ్రహీత ప్రిన్సిపాల్ మీనాక్షి బక్షీ

ఈ సంస్థ సి-డాక్ పాఠశాలలోనే ఉచిత తర్ఫీదును యిచ్చి చతురంగ క్రీడకు ప్రాణం పోసింది. ప్రత్యేకంగా, ఉపాధ్యాయులకు యీ క్రీడను నేర్చుకొని పోటీలు ఎలా నడపాలోగూడ వారికి తెలిపి వారి ద్వారా విద్యార్థులకు, పాఠశాలలకు ఎంతో తోడ్పడి, చతురంగ క్రీడా సేవ ద్వారా కూడ ప్రజాదారణ పొందిన శ్రీ భీమారావుకు అమెరికా బయోగ్రాఫికలో ఇన్సిట్యూటు వారి 1999 సంవత్సరపు మ్యాన్ ఆఫ్ ది యియర్‌గా ఎన్నుకోబడి 20వ శతాబ్దపు 2000 మిల్లీనియం మెడల్ ఆఫ్ హానర్‌గా బంగారు పథకాన్ని గ్రహించడం చతురంగ చరిత్రలో ఒక మచ్చుతునక.

యీ సంస్థ ద్వారా ఇంగ్లీషు, తెలుగు పత్రికలలోనేగాక పలు తెలుగు వార పత్రికలలో ఈ రెండు భాషలతో శీర్షికలు నడిపించడం, కొన్ని పుస్తకాలు ప్రచురించడం ఒక విశేషం.

సి-డాక్ సంస్థకు డైరెక్టరుగా, ఇంగ్లీషు సిటిజను పత్రికలు 1999 మధ్యలో 2000 మిల్లీనియమ్ క్రీడాకారుడుగా బాబి జేమ్స్ ఫిషర్‌ను సూచన చేయగా, ప్రపంచ చతురంగ క్రీడాకారులుగూడ ఫిషర్‌ను మిల్లీనియమ్ ప్లేయర్‌గా ఎన్నుకోవడం యీ సంస్థకు మైలురాయి.

ఇలాంటివి అక్కడక్కడ, కలకత్తా మద్రాసు విజయవాడలలో వున్నా అవి క్రీడకంటె ధనార్జనకే ప్రాముఖ్యతనిచ్చినవి. యీనాటికి సి-డాక్‌కు అన్ని రంగాల నుంచి సహాయం కోరే వుత్తరాలు రావడం సంస్థ నిజ రూపానికి ఒక ఉదాహరణ.

హైదరాబాదులో 11వ నేషనల్ కాన్ఫరెన్స్ ఆఫ్ స్పోర్ట్స్ సైకాలజీ.. మార్చి, 1998లో చతురంగం మీద ఒక పేపరు "గ్రాస్పింగ్ అబిలిటి ఆఫ్ ఎ చైల్డ్ - చెస్ ప్లేయర్స్ - ఎ స్టడీ" మీద ప్రదర్శించిన సి-డాక్. ది స్పోర్ట్సు అథారిటీ వారి చరిత్రలో మొట్టమొదటిగా యిచ్చిన పేపరు బహు ప్రశంసలనందుకొని వారి మన్నలను స్వీకరించిన సి-డాక్ డైరక్టరు ఇంకా కృషి చేస్తున్నారు.



ప్రథమ రాయలసీమ అంతర్‌జిల్లా చతురంగం టీము పోటీలలో షీల్డ్ అందుకొన్న కడప చతురంగం టీము రాముగోపాలు, రవి, రెడ్డి, ఖాన్, కృష్ణమూర్తి, భీమరావు(కెప్టెన్)లను చూడవచ్చు.



సి-డాక్ కమిటీ మెంబర్స్
బి.వి.కె. కిషోర్, బి.భీమరావు, బి.పద్మామహాలక్ష్మి, ఎన్.మణి



సెంట్రల్ ఎక్సైజ్ కాలనీ ఆక్స్‌ఫర్డ్ గ్రామర్ స్కూల్
చెస్ అవేర్‌నెస్ 2000 ప్రాజెక్ట్

12 రష్యా - రెస్ట్ ఆఫ్ ది వరల్డ్

Russia Vs Rest of the World - 2002

మనకందరికి తెలును రష్యా దేశము చతురంగ ఆటలో ప్రథమ స్థానం సంపాదించినదని, అది ఆ దేశపు ఫ్యామలీ ఆటగా విస్తరించినదని.

అందువలన ప్రథమంగా బెల్‌గ్రేడ్ 1970 సంవత్సరంలో (రష్యాదేశం) యు.ఎస్.ఎస్.ఆర్.కి మిగతా ప్రపంచకానికి చతురంగ పోటీ జరిగింది. అందులో చతురంగ యుగ క్రీడాకారుడు బాబీ ఫిషర్ ఆడటం ఒక విశేషం. కాని యు.ఎస్.ఎస్.ఆర్ 20.5-19.5 స్కోరుతో అందులో గెలిచి, మళ్ళీ 1984 సంవత్సరంలో లండన్‌లో క్లాసికల్ ఏడు గంటల టైము రూలులో జరిగిన ఇంకో పోటీలో గూడ తన శక్తిని స్థానాన్ని 21-19 స్కోరుతో నిలుపుకుంది.

ఈనాడు యు.ఎస్.ఎస్.ఆర్. చిదికి ముక్కలై రష్యా ఆధిక్యత మీద ఒక అనుమానంకి అవకాశం దొరికినా అలెగ్జాండరు మొరజోవిచ్, అలెగ్జాండర్ గ్రిస్ చిక్ యువ ఆటగాళ్లు పైకి వస్తూండగా, ఆ అనుమానంకి తావులేదు అంటున్నారు రష్యనులు. ఎందుకంటే ఆనంద్ రేపిడ్ చతురంగ విశ్వ చాంపియను, ఇతడే గాక యుక్రేన్ కు చెందిన పానమరోవ్ (18ఏండ్లు) నేటి ఫిడే చతురంగ చాంపియను, రష్యా దేశానికి ఎదురుగా వున్నారు. అందువలన యీ పోటీ జరిగినది. సెప్టెంబరు 8 నుండి 11 వరకు, 2002. అందులో కాస్పరోవ్, కార్పోవ్, క్రామ్నిక్, కాలిఫ్‌మన్ మొదలగు ప్రపంచ చాంపియనులుండగా గూడ రష్యా మిగతా ప్రపంచంలో 48-52 పాయింట్లతో ఖంగుతిన్నది. అందులో స్పెయిన్‌కు చెందిన షిరోవ్ (Shirov) 2697 ELO పాయింట్ల చతురుడు ఎక్కువగేము పాయింట్లు గెలిచి ప్రథమ స్థానం చేజిక్కుకున్నాడు. విచిత్రమేమంటే పర్సంటేజ్ పాయింట్లలో గెలుపు చూస్తే ఈనాటి కాస్పరోవ్ 4/10లో వుండగా కాలిఫ్‌మన్ (ఫిడే క్రొత్త చాంపియన్)

3.5/9 నేటి విశ్వచాంపియన్ పానమరోవ్ 6/10, ఆనంద్ 5/9 మాత్రమే సంపాదించడం ఒక విచిత్రం. ప్రపంచం మారుతూంది, కాలచక్రం తిరుగుతూంది అనడానికి సందేహం లేదు. విశ్వనాథ

ఆనందుకు ఈనాటి విశ్వప్రపంచ పోటీకి అర్హత లేదు. పోనమరోవ్‌తో కాస్పరోవ్ ఆడటానికి సిద్ధం చేస్తున్నారు వీలవుతే క్రామ్నిక్ కు చాన్సు దొరకవచ్చు. ఆనందుకు మూడేండ్లదాకా ఇండియాలో రెస్టు తీసుకోవచ్చు. కోచింగు చేస్తాను అంటున్నాడు. అందరిలాగే ఆటలో విరమణ తరువాత కోచింగుకు దిగడం మంచిదే మరి!

సెప్టెంబర్ 2002
రష్యా - మిగతా ప్రపంచ చతురంగ పోటీలో పాల్గొన్న క్రీడాకారులు - వారి రేటింగులు

రష్యా	మిగతా ప్రపంచం
1) గారీ కాస్పరోవ్ 2838 ELO	విశ్వనాథ్ ఆనంద్ (ఇండి) 2755 ELO
2) వ్లాదిమిర్ క్రామ్నిక్ 2807	రుసుయన్ పోనమరోవ్ (యుక్రేన్) 2743
3) ఆనతోలీ కార్పోవ్ 2687	వాసిలీ యువానుచుక్ (యుక్రేన్) 2711
4) అలెగ్జాండర్ కాలిఫ్‌మన్ 2690	పీటర్ లికో (హంగేరీ) 2722
5) పీటర్ స్విడ్లర్ 2690	అలెక్సీ షిరోవ్ (స్పెయిన్) 2697
6) ఇవజినీ బరీవ్ 2726	బోరిస్ గెల్‌ఫాండ్ (ఇజ్రాయిల్) 2710
7) అలెక్సీడ్రీవ్ 2676	నైజల్ షార్ట్ (ఇంగ్లీషు) 2682
8) అలెగ్జాండర్ గ్రిష్‌చుక్ 2702	జుడిత్ పోల్గారు (హంగేరీ) 2681
9) అలెగ్జాండర్ మొరోజోవిచ్ 2716	ఇలియస్మిరిన్ (యిజ్రాయిల్) 2676
10) అలెగ్జాండర్ మొటిలోవ్ 2634	టైమోర్ రాజబోవ్ (అజర్‌బైజాన్) 2618

(రిసర్వు ఆటగాళ్లు)

రష్యా	మిగతా ప్రపంచం
ఎ) సెర్జీ రుబ్లోవిస్కే 2676	వ్లాడిమిన్ ఆకోపియన్ (అర్మేనియా) 2689
బి) వాడిమ్ జ్వియాన్టటసెవ్ 2673	జురాజ్ అజమాయిపర్షీలీ (జార్జియా) 2676
కెప్టెన్ ఆంద్రీసెలివానోవ్ రష్యా దేశ చతురంగ ఫెడరేషన్ అధ్యక్షుడు.	కెప్టెన్ : కీర్సన్ ఇలియామి జినోవ్ ఫిడే అధ్యక్షుడు

Rest of the World beat Russia by 52-48 points

ఇది డబుల్ రౌండ్ స్విన్ వేగన్ సిస్టమ్‌లో నడుపడం వల్ల ఈ పదిమంది ఎదుటి పది క్రీడాకారులనీ రెండోమాటు ఆడటం ఇంకో రంగుతో అవకాశం వస్తుంది. అంటే ప్రతి ఆటగాడికి 20 ఆటలు ఆడాలి. టైము కంట్రోల్ గేముకి 25 నిమిషాలు (ప్రతి ఆటగాడికి) ఇదేగాక వేసిన ప్రతి ఎత్తుకు 10 సెకెండ్లు జత చేరడం ఒక విశేషం మొత్తం 4 గం॥లు. "ఇది తక్కువ కాదు. యింతకు ముందు పోటీలలో 7 గం॥ క్లాసికల్‌గా ఎక్కువా కాదు" అన్నాడు ఆనందు, "నాకు అన్నీ ఒకటే ఎందుకంటే నేను ఏ ఆటనైనా నాలుగు గంటలలో ముగిస్తాను ఎవరితోనైనా! నో ప్రాబ్లెమ్!"

రష్యా టీములో రేటింగు చూసే ఆటగాళ్లను ఎంచుకున్నారు. మిగతా ప్రపంచ టీములో రాజబోవ్ మంచి పైకివచ్చే ఆటగాడని ఎంచుకున్నాము ELO పాయింట్లు తక్కువ వున్నా

మిగతా విశేషాలు

1) ఈపోటీ మాస్కోలో క్రెమ్లిన్ ప్యాలెస్‌లో సెప్టెంబర్ 8 నుండి 11 వరకు బుధవారం 2002లో జరిగింది. 2) పిషర్ రెండవ బోర్డులో లార్సెన్ వెనుక ఆడటానికి ఒప్పుకోవడం కోసం చాలా సొమ్ము ఇచ్చినట్లు తెలుస్తుంది. (మొదటి పోటీ బెల్‌గ్రేడ్‌లో) లార్సెన్‌ను

పిషరు 6-0తో విశ్వ చాంపియనుపోటీలో క్రితమే గెలిచేడు. 3) ఆటగాళ్లనందరిని ఇన్నురెన్ను వాళ్లు, ఇన్నూరు చేసారు - కాని కొందరు "ఓడిపోకుండా ఇన్నూరు చేయ కూడదా?" అని అడిగారు. 4) ఆనంద కాస్పరోవుల న్యూయార్కు పోటీలు PCA బ్రేకు లేకుండా టి.వి. ప్రసారం చేసింది. కాని బెల్‌గ్రేడు పోటీ ఆఖరి రౌండు మాత్రం టి.వి. లైవ్ కవరేజి అయింది.

(సంఘీ, హైదరాబాదులో అయిన కాండిడేట్స్ పోటీలుగూడ ప్రత్యక్ష ప్రసారం జరిగింది.)

రెండవ వరల్డ్ కప్ చెస్ చాంపియన్‌షిప్

Second World Cup Chess Championship

Hyderabad 9th - 21st October, 2002

ప్రస్తుతం విశ్వ చతురంగ పోటీలు రెండు రకాలుగా వున్నాయి. మొదటిది (ఫైడ్ వరల్డ్ చెస్ చాంపియన్‌షిప్) సరిక్రొత్త రూపంలో మొట్టమదటి సారిగా అంటే ''నాక్ అవుట్'' పద్ధతిలో ప్రయోగించి 14వ ప్రపంచ ఫైడ్ చాంపియనుగా అలెగ్జాండర్ కాలిఫ్‌మన్ ఆగస్ట్ 28, 1999 మనకు ఉదయించేడు. ఇందులో విశ్వరంగంలో ప్రథమ, ద్వితీయ క్రీడాకారులుగా ఎంచబడిన కాస్పరోవ్‌గాని విశ్వనాథ్ ఆనంద్‌గాని ఆడలేదు. కాని 2628 ఎలో పాయింట్లతో చాంపియను కావడం ఒక వింత విడ్డూరం. "తను గొప్ప క్రీడాకారుడు కాడని ఒప్పుకుంటూ, "అది నిజమే! కాని నేను ఫైడ్ విశ్వ చాంపియనుగా విజయం సాధించేను." 114 సంవత్సరాల విశ్వచాంపియను చరిత్రలో యింతకు ముందు 13 చాంపియన్లు నిలచారు. ''నేను 14వ చాంపియను. మీరు కాస్పరోవ్ గూర్చి మాట్లాడితే నేను మీతో ఏకీభవించగలను. కాని కార్పోవ్ గూర్చి నాతో చెప్పవద్దు. అతడు లాకోర్టులలో చాలా అనుభవశాలి!'' అంటాడు కాలిఫ్‌మన్.

ఏది ఏమైనా పోటీలలో బయటకు వచ్చినవాడు చాంపియను అనక



వరల్డ్ కప్ విజేతలు - 2002
విశ్వనాథన్ ఆనంద్, క్సు యుహాన్(చైనా) ట్రోఫీలతో

తప్పదు.

జనవరి 2002లో జరిగిన ఫైడ్ చాంపియను పోటీలలో ఆనంద్, ఇవాన్చుక్‌తో ఓడిపోగా, ఇవాన్‌చుక్, 18 ఏండ్ల రుసుయన్ పొనమరోవతో ఓడగా, ఈ బాలుడు ఫైడ్ చాంపియనుగా నిలచేడు.

ఈనాడు హైదరాబాదులో రెండవ ప్రపంచ కప్పు చాంపియను పోటీ జరిగింది. మొదటిది చైనాలో (షెమియాంగ్)లో జరగగా సెప్టెంబర్ నెలలో అనంద్ మగవారిలో, ఆడవారిలో క్సు యుహాన్ (చైనా) విశ్వ చాంపియనులుగా గెలిచారు.

అక్టోబరు 9 నుండి 21 వరకు 2002, హైదరాబాదులో జరిగిన రెండవ

ప్రపంచ కప్పు పోటీలో మళ్లీ ఈ ఇద్దరే ప్రథమ స్థానంలో నిలచి 46,000 యు.ఎస్. డాలర్లు, మరియు 24000 డాలర్లు బహుమతులు పొందారు.

ఇందులో మొదటి రౌండ్ రాబిన్ 6 ప్లేయర్స్, నాలుగు గ్రూపులలో కొన్ని ఊహకందనివి దర్శనమిచ్చాయి. మన శశికిరన్(తమిళినాడు) ఆనంద్‌ని ఓడించడం, 12 ఏండ్ల ద్రోణవల్లి హారిక మాయాచిబుర్డ్‌నిజే (6సార్లు) మాజీ ప్రపంచ చాంపియనును ఓడించింది. క్రిందటి నెలలోనే ఐ.ఎం. టైటిలును సంపాదించిన మీనాక్షీ సుబ్బరామను (21 సం॥) విశ్వచాంపియను జు జున్(చైనా) మీద 36 ఎత్తులతో గెలవడం మన దేశానికి ఎంతో గర్వకారణమయింది. ఇక కోనేరు హంపి ఓటమి అంటే ఏమిటి? అంటూంది. క్వార్టరు ఫైనలులో మీనాక్షి ఓడిపోయంది కాని క్జు యుహాన్‌తో డ్రా చేసికొంది. హంపి సెమీ ఫైనల్‌లో క్జు యుహాన్‌తో ఓటమి చవి చూసింది. ఇవాన్‌చుక్ వెుగవారిలో రౌండ్ రాబిన్‌లోనే నిష్క్రమించటం అందరికి ఆశ్చర్యపరచిన విశేషం.

చీఫ్ ఆర్బిటరు కేస్ట్రో బి. ఆబుండో(ఫిలిఫైన్స్) పోటీల గురించి మాట్లాడుతూ ఇందులో మొత్తం 24 మంది పురుషులు, 24 మహిళలు పాల్గొనగా వారిని నాలుగు గ్రూపులుగా



మీనాక్షీ సుబ్బరామన్ (21 సం॥)
మాజీ విశ్వ చాంపియను జూ చెన్‌పై గెలుపు, క్వార్టరు ఫైనలుకు చేరుకుంది.

విభజించి ఒక్కొక్క గ్రూపులో 6 మంది మొదట రౌండు రాబిను (అందరూ అందరితో) ఒక గేము ఆడి అందులో మొదటి ఇద్దరూ ఎక్కువ పాయింట్లు సంపాదించిన వారు 8 మంది క్వార్టరు ఫైనలుకు చేరుకుంటారు. ఈ స్థాయి నుండి నాక్అవుట్ పద్ధతిలో పోటీలు నడుస్తాయి ఫైనలు వరకు. కాస్పరోవ్, కార్పోవ్, క్రామ్నిక్, పానమరోవ్, కాలిఫ్‌మన్లు ఇందులో పాల్గొనలేదు.

పురుషులు

క్వార్టర్ ఫైన్‌ల్స్ :

ఆనంద్ బీట్ వ్లాడమీర్ మాలకోవ్ (రష్యా)

అలెగ్జాండర్ గ్రీవ్ (రష్యా) బీట్ నైజల్ షార్ట్ (ఇంగ్లాండ్)

రుస్టమ్ కాసిమజనోవ్ (ఉజ్జె) బీట్ జియాగ్ చువాన్ (చైనా)

అలెగ్జాండర్ చెలియావిస్కీ బీట్ సెర్జీ రుబ్లోవిస్కీ (రష్యా)

సెమి ఫైనల్స్ :

ఆనంద్ బీట్ అలెగ్జాండర్ గ్రీవ్ (రష్యా)

రుస్టన్‌కాసిమజనోవ బీట్ అలెగ్జాండర్ బెలియావిస్కీ (స్లొవేనియా)

ఫైనల్స్ :

ఆనంద్ బీట్ రుస్టమ్ కానివజనోవ్ (ఉజ్బె) (1.5-0.5)

ఆనంద్‌కు 46,000 యు.ఎస్. డాలర్లు, రుస్టమ్‌కు 16,000 యు.ఎస్. డాలర్ల ప్రైజ్ మని గెలిచారు.

మహిళలు

క్వార్టర్ ఫైనల్స్ :

స్వెటలానా మాటవీవా (రష్యా) బీట్ ఇరీనాకృష్ (యు.ఎస్.ఎ.)

కోనేరు హంపి బీట్ లీరూఫాన్ (చైనా)

స్టెఫనావా అంటోనెటీ (బల్గేరియా) బీట్ వాంగ్‌పిన్ (చైనా)

క్సు యువాన్ (చైనా) బీట్ మీనాక్షీ సుబ్బరామన్ (ఇండియా)

సెమిఫైనల్స్ :

స్టెప్‌నోవా అంటోనేట్ (బల్గేరియా) బీట్ స్వెటలూనామాటవీవా (రష్యా) (2-0)

క్సు యువాన్ (చైనా) బీట్ కోనేరు హంపి (ఇండియా) (1.5-0.5)

ఫైనల్స్ :

క్సు యువాన్ (చైనా) బీట్ స్టెఫనోవా అంటోనెటీ (బల్గేరియా) (1.5-0.5)

క్సుయువాన్‌కు 24,000 డాలర్లు, స్టెఫనోవాకు 10,000 డాలర్లు ప్రైజ్ మనీ బహుమతినిచ్చారు.

ఫైనల్సులో ఆఖరి ఆటలు

PETROFF'S DEFENCE

White - Viswanathan Anand,
Black-Rustam Kasimdzhanov:
1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.Nxe5 d6 4.Nf3 Nxe4 5.d4 d5 6.Bd3 Bd6 7.0-0 0-0 8.c4 c6 9.Qc2 Na6 10.a3 Re8 11.Nc3 Bf5 12.Re1 h6 13.c5 Bc7 14.Bd2 Ba5 15.Bf4 Bxc3 16.bxc3 Nc7 17.h3 Ne6 18.Bh2 N6g5 19.Ne5 f6 20.Ng4 Qa5 21.Ne3 Be6 22.Rac1 Nxh3+ 23.gxh3 Bxh3 24.Nc4 Qxc3 25.Qxc3 Nxc3 26.Nd6 Rxe1+ 27.Rxe1 b5 28.Re3 Bg4 29.Bf5 1-0.

RUY LOPEZ

White - Xu Yuhua,
Black - Antoaneta Stefanova: 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Nf6 5.0-0 b5 6.Bb3 Bb7 7.Re1 Bc5 8.c3 0-0 9.d4 Bb6 10.Be3 exd4 11.cxd4 Na5 12.Bg5 h6 13.Bh4 Nxb3 14.axb3 g5 15.Nxg5 Nxe4 16.Nf3 Ng5 17.Bxg5 hxg5 18.Nc3 d6 19.d5 g4 20.Nd4 Qg5 21.Ne4 Qg6 22.Ng3 Rae8 23.Ndf5 Kh8 24.Qd2Re5 25.Rxe5 dxe5 26.Nh4 Qd6 27. Qg5 Bc8 8. Ngf5 Bxf5 29.Nxf5 Qg6 30. Qh4+ Qh7 31.Qf6+ 1-0.

గమనిక :- ఈ పోటీలను ఆంధ్ర రాష్ట్రం స్పాన్సరు చేసి 2.75 కోట్లు ధారపోయడానికి సిద్దమయ్యారు. ఇంకా ఇది 3.15 కోట్లకు పెరుగవచ్చని అంచనా. ప్రారంభ, ముగింపు కార్యక్రమాలకు 3 లక్షలు ఖర్చు. రోజుకు 3900 రూపాయల అద్దెతో మొబైల్ గార్డెన్స్‌ను ఉపయోగించారు. ఈ సభారాంబాలకు 1.34 లక్షల వ్యయంతో స్పెషల్ స్టేజి కట్టడం ఒక వింత.

ప్రతిదానికి ఒక అంత్యదశ వుంటుంది. అది మీడియా వారికిచ్చిన శ్రద్ధ. వీరికి రెండు పూటలు భోజన సదుపాయాలకు చేసిన బిల్లు ఎంత వుంటుంది? రూపాయలు తొమ్మిది లక్షల పద్నాలుగు వేల నూట ఎనభై రెండు మాత్రమే! అక్టోబరు 19 వరకు. ఇది చాలా అమానుషం అంటారు రిపోర్టర్లు, ఎందుకంటే పోటీలకు హాజరయిన రిపోర్టర్లు 6 గురు, ఫోటోగ్రాఫర్లు ఏడుగురే. ఎలక్ట్రానిక్ మీడియా వారితోకూడినా మహా అయితే 25 మంది కంటే ఎక్కువ వుండరు. తలోకరికి రూ. 400/- చొ॥న ఖర్చు చేసినా అంత ఖర్చు కాకూడదు. రూ. 9.14 లక్షలలో రూ. 6,65,155 రూపాయలు ప్రారంభోత్సవం తరువాత మీడియా వారికి భోజనాలకీ అయిందనడం అమానుషం అంటారు మీడియావారు. ఇంటర్‌నెట్‌లో చతురంగం ఆటను చూసిన క్రొద్దిపాటి వారికోసం 17 లక్షలు ఖర్చు చేయడం అది డబ్బు ఇవ్వలేదని యీ సిస్టమ్ ఒకనాడు 4 గం॥వరకు పనిచేయులేదని, దానిని నడిపే మహానుభావుడు, డబ్బు చేతికి అందలేదని మూసేయుడం! ఎవ్వరికి శోభనీయలేదు!

ఇలాంటి సందర్భాలలో చాలమంది వారి వారి అంతర్గత విభేధాలను మరచి కమిటీలలో సర్దుబాటుకు ప్రయత్నించి వీరేనా ఇంతకు మునుపు కజ్జాలకు దిగారు? అని అందరికి ఆశ్చర్యం కలిగిస్తుంది అంటారు మీడియావారు.

ప్రతిపెద్ద పోటీ హైదరాబాదులో జరిగిన సమయాల్లోను హైదరాబాదు

చతురంగ అసోసియేషను ముక్కలుగా చీలి కోర్టులకెక్కడం పరిపాటి అయింది. దీనివల్ల ఎ.ఐ.సి.ఎఫ్. నల్లేరు మీద బండిలా చలాయించి వీరి ప్రాధాన్యత రూపుమాపింది!

ఆనంద్‌కు ఎపియురెన్సు మనీ ఇచ్చారా ఇవ్వలేదా, అని ఇక్కడ ప్రశ్నకాదు. ఆనంద్ పోటీలో పాల్గొనకపోతే రెండవ ప్రపంచ కప్పు పోటీలు ఏమయేవి, హైదరాబాదులో జరిగేవా లేదా! దీనికి ఆంధ్రరాష్ట్ర ఛీఫ్ మినిష్టరు పట్టిన పట్టు నిరాడంబరంగా స్పోర్ట్సును ఆదుకోవడంవల్లే ఇది ముగిసింది.

నాడు - నేడు

యీ పుస్తకం చతురంగ చరిత్ర నాడు-నేడు అని ప్రారంభించాము. నాడు పోటీలు-వాటిలో పాల్గొనేవారు ప్రతిభకు ప్రాధాన్యమిచ్చేవారు అని చెప్పాము. అదినాడు!!

ఈనాడు చతురంగం రంగంలో డబ్బుకే ప్రాధాన్యం ఇచ్చే క్రీడాకారులు పోటీలు నడిపే వారు - డబ్బుకే! **ఎంత ఖర్చు చేసాము అనేవారేగాని అది ఎలా ఖర్చు చేసాము?** - అది చతురంగ క్రీడకు - సాధారణ చతురంగ క్రీడా అభిమానులకు, వసతులు వున్నాయా, ఆటను అభివృద్ధి చేయడానికి ఎంత ఉపయోగపడింది - పాఠశాలలో దీని ప్రభావము వుందా! ఈ పోటీలను చూసిన బాలబాలికలు, క్రీడాభిమానులు చూడగలిగేరా! **పత్రికలకు అందరికి విచక్షణా రహితంగా పోటీలు కవరు చేయడానికి కృషి చేసారా.** టి.విలో దూరదర్శను - కేబుల్ టీవీలు ఎంతవరకు పైజెప్పిన వాటిని వారి దృక్పథంలో వుంచుకొని కవరు చేశారు అన్నది నేటి ప్రశ్న.

అదే నాడు-నేడు అంటూ ముగించితే యీ చరిత్రకు ముందుకుపోయే అవకాశం వుంది. చతురంగం పోటీలు నిర్వహించాలంటే చిన్న హాలులు లేవు. వసతులు లేవు. పుస్తకాలు వ్రాసి చతురంగం జర్నలిజమును వృద్ధి చేసేనాధుడు లేడు. **చతురంగ ఎసోసియేషన్లు పోటీలు నిర్వహించి ఖర్చు చేసి బహుమతులివ్వడమే వారి పని అని నర్దుకుంటే సరికాదు.** చేయవలసినది చాలా వున్నది. కోర్టులకు పోయి చీలికలు, క్రీడాకారులలోగూడ తేవడం ఆర్గనైజర్లు చేయకూడని పని.

చతురంగం క్రీడను అభివృద్ధి చేయాలంటే కొన్ని గైడ్‌లైన్సు ఇంతకు మునుపు పంపినవి వెలుతురు చూడలేదు. అయినా సంగ్రహంగా ఇచ్చుట ప్రస్థావింపక తప్పలేదు.

1. పోటీలలో పాల్గొనేవారందరు ఎంట్రీ ఫీ (రుసుము) ఇచ్చారా!

ఎంతమంది చెల్లించారు? అందరికి తెలియాలి. జమా ఖర్చులు బోర్డులో వుంచాలి.

2. ఎలక్షనులు సమంగా జరపాలి.

3. జిల్లా, తాలుకాలు, పల్లెటూర్లలోగూడ చతురంగం విస్తరింపజేసి అంతర్‌జిల్లా పోటీలు జరపాలి.

4. ఆర్బిటర్ల, అర్హతలు, నిర్వచించి వారికి గూడ ప్రాధాన్యతనివ్వాలి.

5. ఒక రాష్ట్రంలో జరిగిన పోటీలకు ప్రక్క రాష్ట్రం నించి చీఫ్ ఆర్బిటరును నియమించాలి.

6. ఈ పోటీలకు అంటే పెద్ద ఆలిండియా, రాష్ట్ర, ఏజ్ గ్రూపు మొదలుగువాటికి ఆ వూరిలోగాని దగ్గరలోవున్న అంతర్‌జాతీయ ఆర్బిటర్లను, అబ్సర్‌వర్‌లగా పిలవాలి.

7. అంతర్‌జాతీయ ఆర్బిటర్ల్‌కు క్రమంగా అందరికి పోటీలు నిర్వహించే అవకాశం, బాధ్యతలు ఇవ్వాలి. కొత్త రూల్సు మార్పిడి తెలియజేయాలి, దాచుకోకూడదు.

8. బాలబాలికల ఏజ్ గ్రూపు పోటీలకు తప్పుడు పుట్టిన తేదీ సర్టిఫికెట్లతో పాల్గొని, మిగతావారికే గాకుండా చతురంగ వ్యవస్థకే అపవాదు తెచ్చే పరిస్థిలు కనబడుతున్నాయి. డోపింగ్ వల్ల వచ్చే అనర్థాలకంటే ఈ చీడ పురుగుల్ని ఏరిపారేయాలి. దీనివల్ల స్పోర్ట్స్ స్కాలర్‌షిప్స్ కూడ కొందరికి దూరమోతూంది.

9. చతురంగంలో జర్నలిజంకు చాలా ప్రాధాన్యం వుంది. అది మన భాషలలో పదాలు నిర్వచించడం. డెస్క్‌టాప్ పబ్లిషింగ్‌లో చతురంగ సాఫ్ట్‌వేర్‌ను ఉపయోగించడం. పెయిరింగ్‌లు, వీటిని సెమినార్లు, వర్క్‌షాప్స్ నిర్వహించి క్రొత్త పోకడలు చూపించడం ముఖ్యం.

10. అఫిలియేషన్ పేరుతో క్రీడాకారులకేగాక - అందులో భాగస్వాములకుగూడ - అఫిలియేషను ఫీజు ఇష్టమొచ్చినట్లు వేయుడం - లాంటివి మాని కొంత రీజనబుల్‌గా వ్యహరించడం. వెంటనే విశ్లేషించాలి, కోర్టులకు పోకుండా!

11. హంపి, హరిక్రిష్ణ, ఆనంద్, బరువా, శశికిరణ్‌లకు కోచ్‌లు లేరు. అందుకే పైకి వచ్చేరు! కాస్పరోవ్, కార్పోవ్‌లుగూడ. రష్యనులను మన చిన్నారి ఉద్ధండులకు కోచింగుకు నియమించడం సమంజనం కాదు. వీరి ఆటలను ముఖ్యమైన ప్రత్యేక బాణులను వీరు గ్రహించి మనకు

ముప్పు తెచ్చే అవకాశం వుంది. ఎందుకంటే అంతర్జాతీయ రంగంలో అన్నీ జరుగుతాయి. కామస్కీ రష్యనులను దగ్గరకు రానీయడు. ముఖ్యంగా కాస్పరోవ్ గురించి ఎన్నో విశ్లేషంచేడు. అలాగే విక్టర్ కొరచినాయ్, రష్యానించి వైదొలగి, కార్పోవ్‌తో విశ్వచాంపియను పోటీ ఫైనలు ఆడినప్పుడు, ఎదురుగా ఒక హిప్నాటిస్ట్‌ని వుంచి తనను ఇబ్బందిలో వుంచేరని, వాడిని దూరంగా తరిమి వేయాలని ఫిలిఫైన్స్‌లో జరిగిన సందర్భం మనం కొంత జాగ్రత్తలు తీసుకుంటే ఇప్పుడిపుడే పైకివచ్చే చిన్నారి చతురంగ ప్రవీణులు ఎంతయినా లబ్ధిపొంది విశ్వచాంపియన్లుగా వెలుగులోకి రాగలరనే విశ్వాసం మనకు వుండాలి.

12. క్రీడాకారులను ప్రోత్సహించడమేగాక వారికి ధైర్యమిచ్చి మనంకూడ ఆనంద్‌లాగ ప్రథమస్థానం సంపాదించగలగాలి.

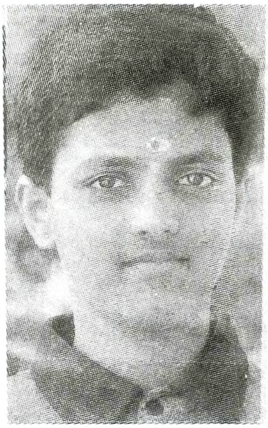
ఇదే 'నేడు' చూడవలసిన ముందుచూపు!

13. చతురంగం - పత్రికలు

చతురంగ పోటీలలో ఆడిన ఆటలు ప్రజల సొమ్ము. అవి పత్రికలు ప్రచురించగలగాలి. వాటిని పత్రికలకు అందచేయడం ఆర్గనైజర్ల బాధ్యత. అలాగే రిపోర్టర్లు కాక్ & బుల్ కథలు రాసి బంటు ఇ5కి వేసి గుర్రం హెచ్5వేసి ఓడిపోయురు అని ఏవోవో రాని చదువరులను క్యాప్చర్ చేయడం నిలపాలి. అది రాసినవానికి చదివినవారికి తెలియకుండా యీనాటి రిపోర్టింగు, రీడింగు మేటర్‌గా తయారయింది తచురంగం జర్మలిజము. గేము ఎత్తులు రాని చతురంగం బొమ్మచూపి ఆట ఎలా నడిచిందో వర్ణించాలి. పత్రికలు కథలు వ్రాసి చతురంగంని ఆదుకుంటున్నామని నమ్మించడం విషాదకరం.

14. బాలబాలికలకు కొన్ని సంస్థలు సి-డాక్ లేక ఎకడమీలు ఉచితంగా కోచింగు ఇచ్చి మట్టిలోంచి మాణిక్యాలను తీసుకు వచ్చి ఏజ్ గ్రూపు పోటీలకు పంపగా వారిని నేషనల్స్‌కు, అంతర్జాతీయ పోటీలకు వెళ్లేముందు ఎవరో ఒకవాడు కోచింగు ఇచ్చి, వారే వీళ్లలో గెలిచిన వారికి కోచీలుగా పత్రికలలో ప్రచరించుకోవడం అలవాటయిపోతుంది. పత్రికలుగాని, ఇతరులుగాని ఈ అడ్డుదారిన వచ్చిన కోచులను జాగ్రత్తగా గమనించి ఇలాంటి అనుచిత తప్పుడు క్లెయిమ్స్ చేయకుండా చూడవలసిన అవసరం ఎంతో వుంది.

15. ముఖ్యమైనది - క్రికెట్టు, టెన్నిసు ఆటలలో క్రీడాకారులకు, కోచులకు, ఆర్బిటర్లు, అంపైర్లకు



ద్రోణవల్లి హారిక (12 సం॥) 6 సార్లు మాజీ విశ్వ చాంపియన్ అయిన మాయా చిబుర్దునిజేపై గెలుపు



GM క్రిష్ణన్ శశికిరణ్ సూపర్ GM విశ్వనాథన్ ఆనంద్‌పై గెలుపు

అండగా నిలచి, చేయూతనివ్వవలసిన సమయం ఆసన్నమయింది. అందువలన స్పాన్సర్ చేసినవారే అందులో కొంత భాగం పైజెప్పిన వాటికి కేటాయించి నిధులను జమగూర్చాలి. చతురంగంలో మునిగి తేలినవారు సప్రేలాంటివారు ఎందరో జీవన సరళిలో నడిచే ఆర్థిక శక్తిలేక, యాచించే ఉద్దేశానికి మనస్సు అంగీకరించక రంగస్థలంకి దూరంగా ఒంటరి జీవితం గడుపుతున్నారు. మన రాష్ట్ర ప్రభుత్వం ధన వ్యయం చేసే ముందు ఇలాంటి ప్రయోజనాలకుగూడ కొంత శ్రద్ధ చూపాలి. ఎంతసేపు పోటీలు జరిపి లక్షలు గురిపించేకంటే ఇలాంటి వారికి చేయినిస్తే క్రీడారంగం ఎంతైనా వారిని కొనియాడగలదు.

చతురంగం నేడు ఏదిక్కుగా పయనిస్తున్నదో చెప్పలేము. ఫైడ్ దిన దిన ఖర్చులకు డబ్బు లేదని అంటూ ఒక ధనవంతుడైన ప్రెసిడెంటుని ఎంచుకున్నది కీర్‌సన్ ఇల్యుమినోవ్‌ని. అతను ఎంతకాలం ఫిడేని తన భుజాలమీద ఆర్థికభారం స్వంత ఖర్చుతో మోసుకొని పోగలడు**?** అని నేడు అడుగుతూవున్నది. అందువలన ఖర్చులను ఆడంబరాలను తగ్గించి, తమకాళ్ల మీద ఫిడేగాని, (AICF)గాని రాష్ట్ర చతురంగ సంఘాలుగాని కొంత దృష్టి తరలించవలసిన సమయం వచ్చింది!

ఇదే "నాడు"తో పుస్తకం ముగింపు పలుకుతూ చతురంగం మళ్లీ వినోదంగా గృహప్రవేశం చేస్తుందని నమ్ముతున్నాను.

165వ పేజిలోని సమస్యలకు సమాధానాలు

సమాధానాలు

రెండెత్తుల సమస్యలు :

సమస్య 1 : Key Move : R ముfile f6-f1 అంటే ఏనుగు Rను f శ్రేణిలో ఎక్కడకైన నడుపు f1నుంచి f6 వరకు

1. R f6(to f1) నల్లరాజు K d8 వేరేగతి లేదు

2. Rf8 రాజు ఆటకట్టు.

సమస్య 2 : 1. Qd4 Key Move నలుపు రాజును కదుపితే.

a) Kxc1 2. Qc3 రాజు ఆటకట్టు

b) Kxe1 1.Qe3 రాజు ఆటకట్టు

నలుపు బిషప్పు (శగటును) కదిపితే

a) Bg4ch. 2) తెలుపు Bf5 dis ch. mate

b) Bb3ch. 2) తెలపు Bc4 dis ch. & mate

సమస్య 3 : Key Move 1. Rc4

నలుపు రాణిని కదిపితే

a) 1... Qxb5 2) Kg2 or e3 disch.mate

b) 1... Q c5 or e5 2) Kg2 disch. mate

c) 1... Qd5ch. or f5ch. 2) Ke3 disch.mate

నలుపు శగటును కదిపితే

a) 1... Bxh4 2) Ke4 disch.mate

b) 1... Bg3-2) Kg2 disch.mate

c) 1... Bf2 2) Kxf2 disch.mate

గమనిక : తెలుపు రాజును నలుపు శగటు నడకల కనుకూలంగా వుపయోగించుకున్నది. తెలుపు ఏనుగు c4 గడిలోనుండి 4వ రాంకును, h4లో తన బంటును కాపాడుకుంటున్నది. ఇదేకాక b4-f1, ఐమూలను అడ్డుకుని రాజుకు చెక్ రాకుండా చేస్తుంది. రాణి ఏనుగుల పగలో చిక్కుకొని రాజుకు సహాయం చేయలేదు.

సమాధానాలు

మూడెత్తుల సమస్యలు :

(W.A. Shinkman)

సమస్య 1 : Key Move 1. Qa3

తెలుపు 1 Qa3, Kb1

నల్లరాజు b1 గడికి విధిలేక నడవాలి.

తెలుపు 1) Pawn c8=Q or R Stalemate /తట్టు అవును c8=N ఉపయోగించదు.

2) అందుకు తెలపు c8=B నలుపు Kc2 (గతిలేక)

3) తెలుపు Bf5ch.mate

సమస్య 2 : (W.A. Shinkman)

Key Move తెలుపు 1 Rf4(not Rb4) Symmetry ఉందిగానీ !

నలుపు

1..... Bd4

2. Rb4.... a) if నలుపు Kc3 or e3 లేక Bc3 or e3

3. Rf3 or Rb3 ch.mate

గమనించండి తెలుపు మొదటి ఎత్తు key move symmetry అని Rb4 వేస్తే సమస్యను ఛేదించలేము.

1. Rb4 నలుపు Bc3

2. Rf4 నలుపు Bd4

3. Rb3 ch. నలువు Bc3 దాడిని అడ్డుకుంది.

or Rf3 ch. నలువు Be3 వేసి అడ్డుకుంటుంది.

సమస్య 3 : (A. Sokolosky)

Key Move తెలుపు 1 Nh2

నలుపు రాజుకు రెండే ఎత్తులు వున్నాయి.

1... Kxh2 or 1... Kh4

తెలుపు 2. Ra3 Kxh1 or 2 Ra5 Kh3

నలుపు 3.Rh3ch.mate or 3 Rh5ch.mate



ఫిడే అంతర్జాతీయ ఆర్బిటరు

బొమ్మిరెడ్డిపల్లి భీమారావు

ఈనాటి విజయనగరం జిల్లాలోని గజపతి నగరంలో 1927 సం॥ మే 11వ తేదీన తండ్రి లేట్ శ్రీ బి. ఎ. కామేశ్వరరావు, మంగమ్మలకు 5గురిలో 2వ కుమారుడుగా జన్మించి, బి.ఎస్సీ రాజమండ్రి ఆర్ట్సు కాలేజి, బి.ఇ. టెలికాం ఇంజనీరింగు కళాశాలలో పట్టభద్రుడై ఆకాశవాణి (ఆలిండియా బ్రాడ్ కాస్టింగ్ (ఇంజనీర్స్ సర్వీస్) లో కర్నాటక ధారవాడలో ప్రవేశించి, ఎన్.ఇ.గా అహ్మదాబాదులో రిటైరై వృత్తిరీత్యా మరి ఇతరత్రా భారతదేశాన్ని పర్యటించి 5 భాషలలో మాట్లాడగలిగి బహుముఖ ప్రజ్ఞాశాలిగా పేరు ప్రఖ్యాతులు సంపాదించుకొన్న వ్యక్తి.

ఛార్టర్డ్ ఇంజనీరుగా, **F.I.E., F.I.E.T.E.,** ఇంజనీరింగు ఇనిస్టిట్యూట్‌లకు లైఫ్ మెంబరు. ఆకాశవాణిలో దేశంలో పలురాష్ట్రాలలో రేడియో స్టేషన్లు నిర్మించారు.

స్కూలు కాలేజిలో ఆటలలో, చదువులో, కళలలో ప్రతిభ చూపి ప్రతిభాశాలిగా నిలిచేడు. నిజ జీవితంలో అహమదాబాదు ఆంధ్ర మహాసభకు ఉపాధ్యక్షుడుగా, కడపలో **GOSSCA** జిల్లా చతురంగ సమాఖ్యలకు ఉపాధ్యక్షుడుగా, గుజరాత్‌లో రాష్ట్ర చతురంగ క్రీడను వృద్ధిలోకి తెచ్చిన ఘనత ఈయనదే. కడప రాయలసీమలో 40 మందితో ఒకేమారు ఆడి మరియు **Blind Fold Exhibition** లు ఇచ్చి రాయలసీమకు అంతర్ జిల్లా చతురంగ ఆటలో కడప కెప్టెన్‌గా ప్రథమ రోలింగు షీల్డు అందుకొన్నారు.

వీరికి గుజరాత్ నుండి ప్రథమ నేషనల్ ఆర్బిటర్‌గా, విశాఖ నుండి ఫైడ్ ఇంటర్నేషనల్ ఆర్బిటర్ బిరుదులను అంతర్జాతీయ **FIDE** కాంగ్రెస్, పారిస్ 1987లో నుండి అవార్డు అందుకున్నారు. రాష్ట్ర చతురంగ పోటీలనేగా, నేషనల్ ఎ, నేషనల్ బి, ఈగల్స్ గర్ల్స్ జూనియర్ నేషనల్, న్యూఢిల్లీలో బిల్వారా గ్రాండ్‌మాస్టర్ అంతర్జాతీయ పోటీలకు డిప్యూటీ చీఫ్ ఆర్బిటర్‌గా ఆహ్వానింపబడినారు.

ఆకాశవాణిలో రిటైరైన తరువాత స్వంత గ్రామం విశాఖలో **YMCA** ఆధ్వర్యంలో 1986-97 వరకు 12 సంవత్సరాలు బాలబాలికలకు దగ్గర దగ్గర 600 మందికి చతురంగ సమ్మర్ క్యాంప్‌లో శిక్షణ ఇచ్చి ఎంతో దోహదం చేశారు. ప్రస్తుతం విశాఖ నుండి తరలి వచ్చి హైదరాబాద్ స్వగృహంలో 2-2-647/212, సెంట్రల్ ఎక్సైజ్ కాలనీ, బాగ్ అంబర్‌పేటలో స్థిరపడి జంటనగరాలలో చెస్ ఎవేర్‌నెస్ 1999-2000 ప్రాజెక్టుకు - సి - డాక్ డైరెక్టర్‌గా నిర్వహించి పాఠశాలలో, ఉపాధ్యాయులలో చతురంగంకి కృషి చేసిన వ్యక్తి.

ఈయనకు 2000 సంవత్సరంలో 1999 సంవత్సర మ్యాన్ ఆఫ్ ది ఇయర్ 1999 మరియు రెండువేల యుగ (2000 మిల్లీనియమ్ మెడల్ ఆఫ్ హానర్) బంగారు పథకాన్ని అమెరికా ఎ.బి.ఐ. సంస్థ బహుకరించిన అవార్డులను హైదరాబాద్ లైన్స్ క్లబ్ ఇంటర్‌నేషనల్ వారి ద్వారా స్వీకరించారు.

జర్నలిజంలో పోస్టు గ్రాడ్యుయేట్ డిప్లొమాను హెచ్.బి. ఇనిస్టిట్యూట్ ఆఫ్ కమ్యూనికేషన్ & మేనేజ్‌మెంట్, అహమ్మదాబాద్ ద్వారా ఫ్రీలాన్సు జర్నలిస్టుగా ఉత్తీర్ణులయ్యారు. పలు దినపత్రికలు, వారపత్రికలలో రచయితగా చతురంగంకేకాక ఇతర రంగాలలో కూడా తన రచనా ప్రభావాన్ని కలం ద్వారా నిరూపించి ప్రస్తుతం చతురంగంలో పుస్తకాలు వ్రాయటంలో నిమగ్నులై యున్నారు. ఈ బహుముఖ ప్రజ్ఞాశాలికి ఇచ్చిన అవార్డులు ఇతనికేకాక అవార్డులకు కూడా ప్రాముఖ్యం రావడం ఒక విశేషం.